



MAGAZIN

MÁRCIUS

V. ÉVF. 3. SZ. 1998. 795 FT.

OMELLÉKLETTEL



BATTLEZONE

EXKLUZÍV LEÍRÁS ÉS DEMO

JOINT STRIKE FIGHTER
FLIGHT UNLIMITED 2
NITRO RIDERS

A PC-X CLUBBAN ÓRIÁSI BATTLEZONE

BULIT TARTUNK
MÁRCIUS 21-22-ÉN!

MINDKÉT NAP DÉLELŐTT 10 ÓRÁTÓL!

BATTLE ZONE

Vigyázz! Balra át! Osztag indulj! Nem lemaradni! Felzárkózni!
Életed egyik legemlékezetesebb játékbemutatójára invitál a
PC-X dandár és az Activision zászlóalj!

- PC-X-es honvédek segítségével bepillantást nyerhetsz a Battlezone-ba, az első 3D-s akció-stratégia játékba, még a megjelenés előtt!
- a generálistól mindent megtudhatsz erről a fergetes új játékstílusról!
- két napon át ingyen játszatsz a programmal 3DFx-es gépeken!
- nem adjuk könnyen a Battlezone-os full játékokat, pólókat, sapkákat, posztereket sem, keményen meg kell mérközz a PC-X-es gárdával!
- vegyél részt a PC-X cikkeinek megírásában! Áprilisi számunkba még te is megírható véleményed a játékról!
- szombat este utófarsangi buli! Belépés csak alkalomhoz illő jelmezben!

A PC-X Club címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Bejárat az Alkotás utca felől. A Déli pályaudvartól két percre vagyunk,
de a harckocsit hamar észre fogod venni!


A részletek felől érdeklődj a szerkesztőség (megváltozott) telefonszámain,
e-mailben vagy a Clubban személyesen!

TARTALOM

| | |
|----------------------------|----|
| Hotline News | 6 |
| Joint Strike Fighter | 8 |
| Seven Kingdoms | 10 |
| Black Dahlia | 12 |
| Sabre Ace | 14 |
| AHX-1 + Air Warrior III | 15 |
| Lula | 16 |
| M. P.: The Meaning of Life | 17 |
| Battle Spire | 18 |
| Battlezone | 20 |
| Armor Command | 23 |
| Nitro Riders | 24 |
| Flight Unlimited 2 | 26 |
| Mah-Jongg 2. rész | 27 |
| Quake 2 bakik | 28 |
| Egypt 1156 B.C. | 29 |
| X-Music | 30 |
| Mustek VDC-200P | 32 |
| Dr. Tracker | 36 |
| Primax Joystick teszt | 37 |
| Scanner teszt | 38 |
| Avigo | 41 |
| Windows '98 | 42 |
| Házi Barkács | 44 |
| Corel 8 | 46 |
| Aréna | 48 |


További cikkek a CD mellékleten:
3D Studio Max,
HTML sulis, Movie World,
X-Music, Aréna, 42,
Cheat, Mageslayer, Virtua
Cop 2, Sega PC Mix

20-23 Battlezone



„Mint már említettük, a BZ egy új stílus első tagja, amit talán „First Person Combat Strategy”-nek fogunk majd nevezni (a magyar megfelelően még gondolkodnak a nyelvújítók). Kezdesnek egy szokványosnak mondható kerettörté-


8-9 Joint Strike Fighter



„Az Eidos úgy döntött, hogy elég az F-22-es szimulátorok áradatából, és ideje újabb csodagépek felé fordulni. Az F-15-ösök utódjai már megvannak, de mi lesz a szintén korsónak mondható F-16-ossal? Természetesen ez ügyben sem tétlenkedtek a kedves amerikai mérnökök, és már a szufiban kalapálják össze az öcsikék lemezeit...”

netet kapunk, igényes animok közé ágyazva. Megszokhattad már, hogy a mai játékok elég nagy százaléka az amerikai-orosz szembenállásra építi fel a történet konfliktusát (pedig hol van már az a hidegháború).“

26 Flight Unlimited 2



„Gyors motorindítás, majd hívom a földi irányítást: beállítom a frekvenciát 125.00 MHz-re, majd megfogom a mikrofont: „Arrow Two Lima Golf engedélyt kér a gurulásra”. Rövid szünet után felre- cseg a rádió: „Arrow Two Lima Golf, gurulás engedélyezve, útvonal Zero Two, Hotel pontig”. Kis gázt adok, fordulatszám lassan felkúszik 1500-ra, hal- kan duruzsolva. Járatom még, ameddig felkúszik az olajnyomás és hőmérséklet a zöld mezőig.”

10-11 Seven Kingdoms



„Miután végignézted az intrót, s kellően ráhangolódtál a programra, láss neki a tutorial nyűzésának, mert részletesen, érthetően elmagyarázza a kezelést és az alapvető dolgokat, s így nem kell mindent a kézikönyvből kibogarászni. Ha végeztél, akkor két választásod marad. Elkezdheted a számtalan scenario egyikét, vagy tetszőleges szabályokkal és nehézségi szintbeli beállításokkal indíthatasz egy új játékot. „

Megrendelőlap

Uágd ki, vagy fénymásold le!

| | | |
|--|---|---------------------------|
| <p>PC-X előfizetés</p> <p><input type="checkbox"/> 1 évre (6600 Ft)</p> <p><input type="checkbox"/> 1/2 évre (3300 Ft)</p> <p><input type="checkbox"/> 1/4 évre (1650 Ft)</p> <p>Melyik hónaptól:</p> | <p>PC-X Magazin régebbi CD mellékletei</p> <p><input type="checkbox"/> CD csomag (3-4-5-ös CD, 900 Ft)</p> <p><input type="checkbox"/> CD csomag (6-7-8-as CD, 900 Ft)</p> <p><input type="checkbox"/> CD csomag (9-10-11-es CD, 900 Ft)</p> <p><input type="checkbox"/> PC-X-es CD tartó (680 Ft)</p> | <p>A készlet erejéig!</p> |
|--|---|---------------------------|

PC-X Akták

AKCIÓ! #2, 1997 májusi (600 Ft)

#3, 1997 októberi (600 Ft)

..... a fenti számú CD-k (darabonként 350 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem:

Címem:

Rendelésed e-mail-ben is feladható: terjesztes@idg.hu

Hatalmas BATTLEZONE BULI

március 21-22-én
a PC-X Clubban!
Részletek az előző, 3. oldalon...

20000 FORINTOT NYERSZ, HA ELOFIZETSZ!

Ingyenesen hívható zöld számunk:
06-80-200-263

LEPD MEG MAGAD EGY
PC-X-ES CD TARTÓVAL!



EGY TELJES ÉVNYI
PC-X CD ELFÉR BENNE!

ÁRA: 680 FT
(PLUSZ POSTAKÖLTSÉG
- MEGRENDELŐLAPOT A
TÚLOLDALON TALÁLSZ!)

PC-X
MAGAZIN
1998. MARCHIUS
CD-ROM melléklet

BATTLEZONE EXKLUZÍV
JÁTSZHATÓ DEMÓ

Cikkek a CD-n: 3D Studio Max, HTML sulis, Movie World, X-Music, Aréna, 42, Cheat, Mageslayer, Virtua Cop 2, Sega PC Mix

Játszható demók: Adrenix, Battleship, Deadlock2, DropBall, HokyPong, Interstate '76 Arsenal, Jedi Knight: Mysteries of the Sith, Montezuma's Return, NBA Live '98, Pharaoh's Ascent, Piranha Panic, Sabre Ace, Sanitarium, SEGA Touring Car Championship, Seven Kingdoms, SinkSub, Terrafire, Ultimate Race Pro, Warbreeds.

Előzetes: Black Dahlia

Quake.hu: minden, amire egy vérbeli Quake-fannak szüksége lehet: pályák, kiegészítők, botok, patchek mind a Quake-hez, mind a Quake 2-höz!

X-Music: hallgass bele az e havi CD-kínálatba! MP3-hegyek!

Másvilág: Pergamen #15, valamint „szintetizátor-illusztráció”

Movie World: G.I. Jane, Mouse Hunt, The Edge, Red Corner

Mélyvíz: Symantec Norton Antivírus 4, ICQ 98A, Cosmo Player 2.0 (VRML), Rhino3D beta (Zuser által taglalt nurbs editorj)

PC-X User: A PC-X fejtágitó rovatának legújabb kiadása, HTML formátumban

Shareware: antivírus programok gazdag választéka (McAfee 3.14 és Thunderbyte 8.04a, F-Prot 2.28b, UVE 2.07, és közkívánatra NAV4 februári frissítés), zenelejátszók, MP3-készítők és -lejátszók (WinAMP 1.73 + plugin-válogatás), CD Grabberok (WinDAC 1.33, CDCopy 3.805), trackerek stb.

Következő számunk
április 7-én jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin
megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi
Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:
Bíró István

Ügyvezető igazgató
Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)
mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:
Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)
samjoe@idg.hu

Testlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)
schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)
malachit@idg.hu

Laptervező:

Kondákor László
kondi@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)
trau@idg.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)
elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)
godzi@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuzer the Hun)

halmos_z@osiris.elte.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)
manfai@neumann.njszki.hu

Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)

Peller András (Pelace)

Peller László (Pellus)

Újhegyi Péter (Júpi)

jup@idg.hu

Újhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Varga József (Jon)

Wéber Tamás (Zong)

zong@idg.hu

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárata az Alkotás u. felől)

Web oldal:

WWW.IDG.HU/PCX

szerkesztőségi e-mail:

PC-X@IDG.HU

Megrendelés e-mail:

terjesztes@idg.hu

Előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon (mellékes):

156-0691, 156-8291

212-0398, 214-9512

Előfizetés, törött CD-vel kapcsolatos probléma esetén 322-es mellék.

PC-X Club és ügyfélszolgálat: 343-as mellék.

Szerkesztőség: 316-os mellék vagy közvetlen szám: 212-0397

Telefax:

156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra. A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1650 Ft, a fél éves 3300 Ft, az egy éves 6600 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0037

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

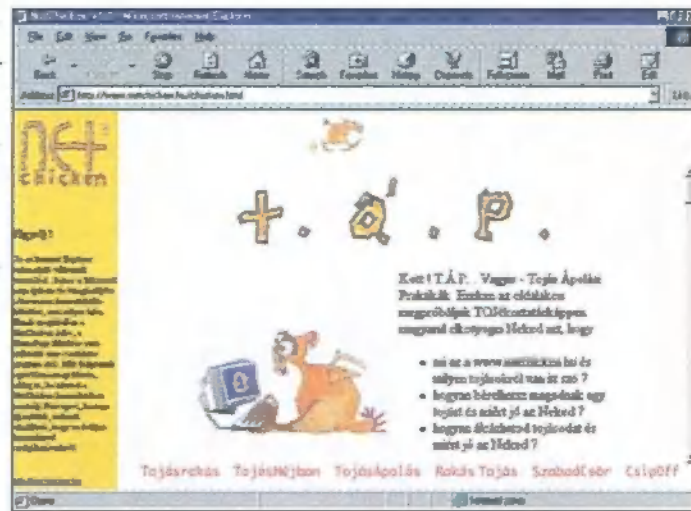
A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetések tartalmaért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget!

NetChicken

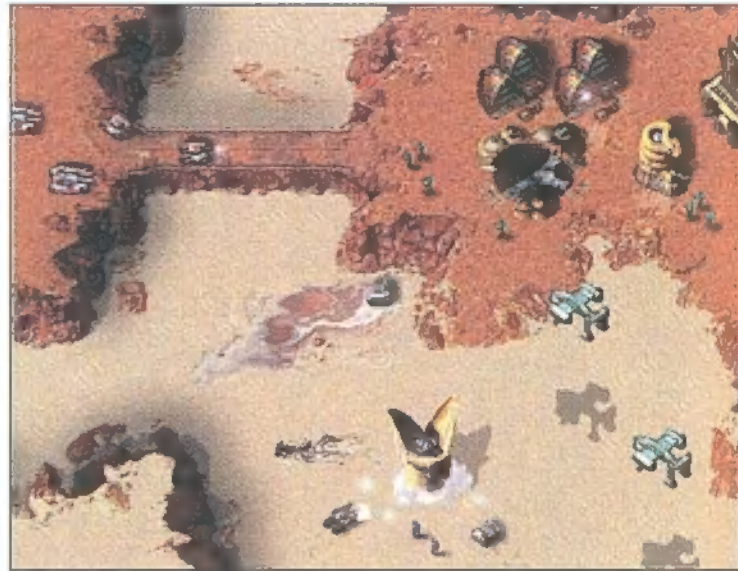
„Tessék kérem, csak folyvást, folyvást! Itt látható a fantasztikus hálótojtás! Fejétől a farkáig poénos, farkától a fejéig emberi nyelven kommunikál, összességében olyan magyar nyelvű webpage, amely ingyenes homepage elhelyezési lehetőséget, és pont ugyanennyibe kerülő e-mail címet egyaránt kínál. Katonák és diákok a felét fizetik!”

A fejlesztés alatt álló szolgáltatás bétatesztelőket keres, szívesen veszik az építő szándékú kritikát. A NetChickent bárki igénybe veheti, nemre, fajra, politikai nézetre, szexuális érdeklődésre való tekintet nélkül. Engedélyezett a profitorientált lapok elhelyezése is, az egyetlen korlátozás a használható tárterület, ez jelenleg 300 KB. Tehát csirkére fel, alkossd meg saját tojtásodat a Neten (www.netchicken.hu)!



Megújul a Dune2

Minden Command & Conquer-ek ösátyja, a Dune 2 hamarosan plasztikai műtéten esik át, és Dune 2000 néven fogja riasztgatni a nagydéműt. A grafikát és a hangokat a mai követelményeknek megfelelően átpofozzák, társulnak a C&C multiplayer lehetőségei, illetve az irányítás is az itt bevált módon fog működni. Valószínűleg a C&C felületét „dúnésítik” meg. Az előzetes screenshot-jai nagyon ígéretesek.



Tervezik a KKnD 2 kiadását

A real-time stratégia „KKnD Deluxe” kiegészítése után fontolgatják, hogy elkészítik a második részt is új egységekkel, térképekkel és felszínekkel, elágazó küldetésekkel, Internetes játék-lehetőséggel, plusz egység- és küldetés-szerkesztővel.



Halálzóna

A Halálzóna e-mail-en keresztül játszható, hetente lezajló fordulóra bontott, levelezős, stratégiai kalandjáték – magyarul. Valamikor a távoli jövőben, egy messzi-messzi galaxisban, egy a külvilágtól elzárt bolygón, a Tilanon hatalmas termonukleáris háború söpör végig. A túlélő fajok egyik egyedével (a karakterreddel) kapcsolódsz be a játékba. Hatalmas területet barangolhatsz be, barátokat és ellenségeket szerezhatsz, rengeteg ellenféllel megküzdehetsz, és idővel akár bolygószerzte rettegett hőssé is válhatsz... A Halálzóna hamarosan beindul. Nézz el a homepage-ükre, www.halalzona.com, vagy küldj e-mailt: zona@halalzona.com

Cache Party

1998. március 13-15-én lesz újra Cache party, természetesen Kecskeméten. A cím: Vásárhelyi Pál Általános Iskola, Kecskemét, Alkony u. 11. Nézz el a homepage-ükre: www.inc.hu/cache98, vagy írd e-mailt: cache98@inc.hu. Tel.: 06-30-589-697.

F-16 Agressor

Ha igaz az, amit a Virgin ígér a játékról, akkor Trau bácsi álma fog megvalósulni. Ha nem, akkor reszkessenek a kritikáitól. Persze először meg kell kapnunk a játékot, melynek 40 küldetése Afrika felett fog játszódni, és Pentium II 266-on 1280x1024 képpont felbontású, 32 bites grafikát ígér. (Csak tudnám, kinek van ilyen gépe játékra...)





Eidos hírek

Egy csomó játék várható az EIDOS-tól hamarosan. A Commandos: Behind Enemy Lines májusra ígéri magát, a történet a II. Világháború idején játszódik. Szövetséges kommandósok vs. Német Hadsereg létesítményei. Az előzetes szerint a

játék stílusa keveréke a valós idejű stratégiának és az akciónak. Hasonló stílusú lesz a Dominion Storm ugyanekkor. A Final Fantasy VII szerepjáték elemekkel dúsított kalandjáték. Csupán PC-n lesz újdonság júniusban, amikor a megjelenését ígérik, hiszen konzolról konvertálják PC-re. A World League Soccer bármilyen hihetetlen, de fociprogram lesz, melyet májusra ígérnek.

Titanic és Enterprise

E hónapban nem maradt már hely a Szörfözni mentünk rovatunk számára, de mégis álljon itt két-három érdekesebb web-cím: a nagyszabású Titanic film szolgáltatotta az apropót, hogy Sam. Joe előhozakodjon Titanic-mániája gyümölcsivel. A <http://seawifs.gsfc.nasa.gov/titanic.html> oldalról rengeteg nagyon érdekes helyre el lehet jutni, köztük az egyik legjobban, legprecízebben felépített oldalra, a

<http://www2.wco.com/~wseright/index.html>-re is. Ez az oldal azért különösen izgalmas, mert nem csupán a hajó építésével, a katasztrófával magával, hanem a rajta utazókkal, a Ballard expedícióval, és Walter Lord-al, a Titanic egyik leghíresebb bibliográfusával is foglalkozik.

Akik jártak már a PC-X Clubban, azok tudják, hogy van egy vitrinünk valódi „old-timer”, azaz majdhogynem muzeális értékű számítógépekkel. Kissé meglepett, amikor a közelmúltban egy ifjonc látogatónk megkérdezte, hogy „mik ezek a távirányítók?”. Számára semmit nem jelentettek a mi hajdani „szívünk csücskei”, a Commodore-ok, Sinclair-ek, és társaik. Nos, ha ő nem volna ezzel egyedül, akkor érdemes meglátogatni a <http://www.camme.ac.be/~camme/jpm/enterprise.html> oldalt, ami ugyan kizárólag az Enterprise-al foglalkozik, de magyar vonatkozása is van, és számos link vezet innen olyan helyekre, ahol a régi gépek gyűjtői teszik közzemlére kincseiket.

64/128 Depository and Emulator Project
ENTERPRISE



Need for Speed III

A Hot Pursuit névre hallgató „epizód” egyre inkább közelít a Test Drive felé: most már rendőrök is lihegnek majd a nyakadban. Nyolc új autó közül válogathatsz (például Jaguar XJR-15 és Lamborghini Countach), amiket át is pingálhatsz más színűre. Azt mondják, márciusban találkozhatunk a programmal, de ezt erősen kétlem, így február vége felé még alig találkozni néhány vacak előzetes képpel (ezért is ilyen gyengék az illusztrációk).



Megváltoztak a telefonszámaink!

Ha a CD-vel, előfizetéssel kapcsolatos problémád van, a 322-es, ha a PC-X Clubbal vagy Ügyfélszolgálatnál szeretnél beszélni, a 343-as, ha pedig a szerkesztőséggel akarsz csevegni (biztos?), akkor a 318-os melléket nyomd vagy kérd a következő számokon:

156-0691, 156-8291, 212-0398, 214-9512.

Ha előfizetnél, hívd ingyenes zöld számunkat (jó lenne, ha nem poénkodásra használnátok): **06-80-200-263**. A szerkesztőség közvetlen telefonszáma (csak ha komoly kérdésed van): **212-0397**.

Game Joint Strike Fighter

A változatosság gyönyörködtet

SZIMULÁTOR (Leírás)

Halkan suhannak Trau alatt a vad koreai hegyek. A hajtómű jóllakott cirmos módjára dorombol, a gép bakkecskeszerű ugrásokkal tartja a 30 láb magasságot. Időnként végignyál a repülőn egy-egy kóbor radarsugár, de nem veheti észre, hiszen egy lopakodó tulajdonságú X-35-ös pilótafülkéjében trónol.

Az Eidos úgy döntött, hogy elég az F-22-es szimulátorok adatából, és ideje újabb csodagépek felé fordulni. Az F-15-ösök utódjai már megvannak, de mi lesz a szintén korosnak mondható F-16-ossal? Természetesen ez ügyben sem tétlenkedtek a kedves amerikai mérnökök, és már a sufiban kalapálják össze az öcsikék lemezeit (bár ez a túlnyomórészt kompozit műanyagokból épülő gépek esetében némileg ér-

dekesen festene). A programban mindkettőt kipróbálhatjuk, nálam a Boeing nyert.

Az alapkövetelmény a légi fölény kivívása, a legvédettebb célpontok megsemmisítése, a legmodernebb támadó- és védekező eszközök felvonultatása, a legfejlettebb fegyverrendszerek alkalmazása. Képesnek kell lennie a legváltozatosabb feladatok ellátására, az-

az a klasszikus légi harcok megvívására, az elengedhetetlen légvédelem megsemmisítésére (SEAD), a támadó csapatok támogatására (CAS), mélyen a hátszágban elhelyezkedő pontcélok megsemmisítésére. Hosszú hatótávolság, folyamatos szubszonikus sebességű cirkálás, Mach 1.5 csúcsebesség, F-16 és F/A-18 repülőgépekhez fogható fürge-ség. Emellett nem lehet drága, képesnek kell helyből és rövid nekifutással felszállni, és függőlegesen landolni.



Az elsősegért és a 3038 darabos megrendelésért a Boeing X-32 csodamadara és a Lockheed Martin X-35 varázslója küzd. A tervezési munkálatok 1993-ban kezdődtek, miután a Clinton-kormányzat megszakította az A/F-X (USAF, NAVY) és az MRF (USAF) projecteket. Ezek után indult el a JSF (Joint Strike Fighter) tervezet, amely életképes maradt – a végleges csata tovább dúl a két fél között. Ezeket a még igencsak egzotikus gépeket karolta fel az Eidos, és próbálhatjuk ki, ha hajlandóak vagyunk leballagni a boltba a fényes dobozkaért. Megéri, higgyétek el.

Miután eléggé ismeretlenek még előttem is a repülőgépek, a részletes enciklopédiával kezdtem a játékot. Kellemes meglepetésként ért a színes metszetrajz, bár az animáció eléggé szegényes. Ez utóbbi valószínűleg a nagyfokú titkosságnak és információhiánynak tudható be. Ha ki-gyönyörködtük magunkat, akkor irány a háború, első lépésben Afganisztán. A gonosz oroszok orvul megtámadták a szegény országot, és a teljes északi részt elfoglalták. A mi feladatunk, mi lenne más, mint az ellenség kiűzése a hegyek közül. Ennek megtervezésében segít a Mission Planner, amit talán a legjobban a célszegénység jellemez. Ahhoz képest, hogy egy invázióról van szó, elég kevés orosz tette tiszteletét a csatatéren, legalábbis a feltüntetett egységek száma szerint. Ezt nem igazán értem, de se baj. Nos, itt lehet megtervezni bevetéseinket, kijelölve a navigációs pontokat és a célpontokat. Nem árt megfelelő fegyverzetet is felpakolni – itt egy érdekes választási lehetőségünk akad. Ha a lopakodást tartjuk fontosabbnak, akkor csak a két beépített fegyverkamrát használjuk. A dolog hátránya, hogy csak négy függesztési pont van, így az átlagos fegyverzet két AIM-120 AMRAAM és két bombaféle. Ha viszont vállaljuk a nagyobb radarvisszaverő felületet és a lebukás magasabb rizikóját, akkor további négy függesztési pont áll rendelkezésünkre. A nehezebb hadjáratok (Korea, Kola-félsziget) elején érdemes inkább a lopakodást előnyben részesíteni, mert ameddig a légvédelmet még nem tépáztuk meg, addig a láthatatlanságunk a legfőbb

erényünk. Szintén erősen ajánlott a Terrain Following (azaz terepkövetés) opció használata, mert a minket kereső radarok, illetve vadászrepülőgépek sokkal nehezebben szűrnek ki a völgyekben „talajszinten” tekeregve, mintha 4000 láb magasan vágtatunk gondtalanul a cél felé. A célpontok kijelölésénél elsőnek mindig a légvédelemre gondoljunk. Ha már véres rendet vágtam közöttük, általában a reptereket látogattam meg. A kellő infrastruktúrát (keresztartály, irányítótorny, hangár, radar) kiiktatva a reptár használhatatlan lesz. Azért illik számítani a szinte mindig felbukkanó készütségi vadászgépekre, volt rá példa, hogy békés céllövöldémnek egy galád MiG-29-es vetett véget, egy orv gépágyúsorozattal. Ha mindent megterveztem, kiválasztottad magad és társad gépét, felpakoltátok fegyverekkel, akkor irány a pilótafülke. A teendő nem más, mint elsőre kigurulni a kifutópályára, majd felszállni. A guruláshoz ajánlom a műholdnézetet, igen hasznos.

A fülkében korunk csúcstechnikája fogad, sok színes képernyő formájában. Ezeket az MFD-nek nevezett monitoro-

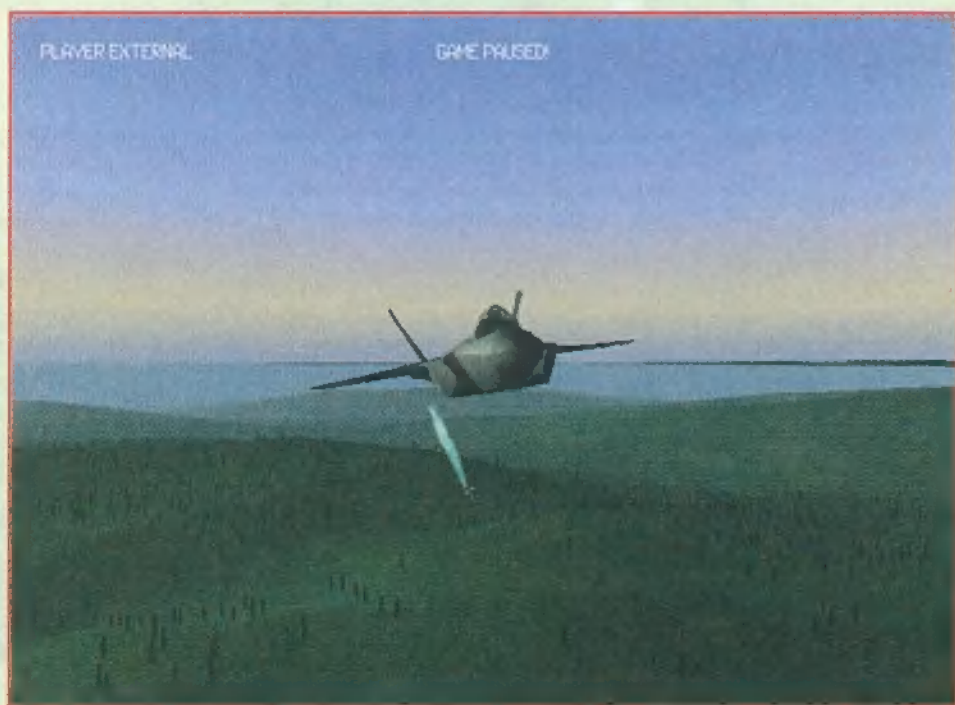


kon követhető nyomon egyrészt a harc állása, másrészt gépünk általános állapota. Itt látható a radar képe is, melynek információit nem okvetlenül a saját radarkészülékünk adja, hanem az IFDL (In-Flight Data Link) segítségével a barátságos Égi Szem, azaz egy AWACS lát el minket infóval. Ez főleg lopakodó bevetéseknél hasznos, hiszen árulkodó radarkisugárzás nélkül tudunk elurranni és kikerülni a ránk vadászó kopófalkát. Szintén MFD-kijelzésű az FLIR berendezésünk, ami a célpontok és a táj infravörös kisugárzását észleli, így rajzolja ki a terepet és jelöli a célpontokat (szintén észrevétlen felderítési mód). A kedvenc navigációs segédeszközöm a GPS, azaz a műholdas navigációs rendszer. A játékban ennek szerepe főleg a GPS-vezérlésű fegyverek (JDAM bomba, JSOW rakéta) kiszolgálása. Ezek-

kel a csecsebecsékekkel hajszálpontos csapásokat tudunk mérni a nem mozgó célpontokra (épületek, fix radarok, kifutópályák). A fegyver előnye, hogy nem igényel célzást, önrávezető.

A túlélésünket a DSS (Defence Subsystem) teszi lehetővé, mely a veszélyforrásoktól függően kezeli zavaró berendezésünket és a csalikat. Aki valaha is repült már szimulátorral, annak nem kell elmagyarázni, milyen kellemes dolog ez. A szokásos RWR és IRWR képernyők jelzik a közeledő radar- illetve IR vezérlésű rakétákat, radarokat, célpontokat. Az egyik legaranyosabb találmány a Satellite Landing System, amely egy műholdas leszállássegítő órangyal. A hazavágyó mazsolának nincs is más dolga, mint figyelmesen követve a 3D-s jelzéseket, lenyalni a gépet a betoncsík közepére.

Nem is fecsegek tovább, nézem inkább a gyönyörű 3Dfx-es tájakat, élvezem a pergő játékmenetet, s közben kicsit bosszankodom, hogy az ellenfelek típusainak száma eléggé kevés. De biz' isten, beleszerettem a JSF-be! **FX**



CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, NT, DIRECTX 5
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

ESTEBÜNK, POROLD LE A TEVÉKRŐL A
PÉPEL...

EIDOS INTERACTIVE
H&H '92
TEL.: 457-3824

5

JOINT STRIKE FIGHTER

Game Seven Kingdoms

Ahol a kém tényleg
a markában tart

stratégia (leírás)

Lépj be a Seven Kingdoms világába, a kereskedelem és a diplomácia, az erőszak és az álnokság földjére. Vezesd győzelemre néped, mely már időtlen idők óta vár egy vezetőre. Most, hogy érkezett a perc, megkezdődik a verseny, amelyen nem kisebb a tét, mint a Föld népeinek sorsa. Vajon a te néped kerekedik felül? Vagy az idők végezetéig szolgálja majd a győztest? A kérdésre Zong és Júpi próbál meg választ adni.

Miután végignézted az intrót, s kellően ráhangolódtál a programra, láss neki a tutorial nyúzásának, mert részletesen, érthetően elmagyarázza a kezelést és az alapvető dolgokat, s így nem kell mindent a kézikönyvből kibogarászni. Ha végeztél, akkor két választásod marad. Elkezdheted a számtalan scenario egyikét, vagy tetszőleges szabályokkal és nehézségi szintbeli beállításokkal indíthatsz egy új játékot. Ha jól körbenézel a képernyőn, látsz egy kis térképet, alatta egy info ablakot, illetve felül kijelzőket, melyek földi javaidat mutatják – a kéz a reputációt jelzi. Mellettük van még jó néhány címke is, melyekkel a statisztikákat, illetve a diplomáciai menüt érheted el. Mondanom sem kell, hogy minden sikeres birodalomnak szüksége van a biztonságos háttérre, vagyis az erős gazdaságra. Tehát érdemes minden új játékot a gazdaság megszervezésével indítani. Először is meg kell keresned az érlelőhelyeket (háromfajta létezik: copper, iron, clay), majd egy építész (a városban lehet kiképezni) közreműködésé-

vel fel kell építened egy bányát. Persze magától nem jön fel a cuccos a mélyből, tehát bányászokra is szükség lesz. Ha szerencsés vagy, akkor közel volt a lelőhely városodhoz, s nem kell új várost alapítanod a dolgozók ellátására (ha mégis, akkor se riadj vissza, bőven megéri a fáradozást). Természetesen ez még kevés, hiszen a kitermelt nyersanyagokat fel is kell dolgozni. Erre a célra tökéletesen megfelelnek a gyárak, amelyek egy fajta nyersanyagot képesek feldolgozni egy időben. A termelés nagysága itt is, mint a bányánál, a benn dolgozók tapasztalati szintjétől függ. Ha elkészült a termék, akkor nincs is más hátra, mint az értékesítés. Hol máshol mehetne ez végbe az első ezredforduló idején, mint a piacokon – mindhárom termék árulható egyszerre, sőt a nyersanyagokat is kirakhatod a pultokra. Utóbbiakat a lakosság nem fogja vásárolni, de két birodalom közötti kereskedelem esetén komoly hasznot hozhat. Két piac között a kapcsolatot a karavánok tartják fenn. Minden város tíz lakosonként egy karavánt tud kiállítani (ha közben csökken a lakosság, a karaván nem tűnik el). A karavánok akár mindenből képesek száz egységnyit szállítani egy fordulóra, úgyhogy két piac között csak néhány kirívó esetben van szükség egynél több kara-

vánra. Minél több termék található meg egy város piacán, annál magasabb lesz az életszínvonal, és annál gyorsabban növekszik a város lakossága (maximum 60). Ha többen élnek egy városban, akkor növekszik a piacok bevétele is, és az adókból is több pénz folyik be a kincstárba.

A gazdaságból származó busás bevételt főleg a haderő fenntartása és a különböző felderítő akciók emésztik fel. Az alapvető támadóerő a katonaság, melyben ez esetben egy speciális hierarchia uralkodik. A vezető a király, aki mind harci, mind vezetői képességeiben messze kiemelkedik a többiek közül (tehát mindkét tulajdonsága a maximumon van, vagyis 100). Ha netán elhalálozna, akkor minél hamarabb nevezd ki egy új uralkodót, mert embereid hite sokkal hamarabb meginoghat birodalomban, ha nincs egy tehetséges (tehát magas értékekkel rendelkező) vezetőjük. Mivel az uralkodó nem lehet személyesen jelen mindenhol, ezért számtalan erődben (és ezáltal a hozzájuk kapcsolódó városokban is) a generálisok kormányoznak. Az erődjeikben állomásozó katonák folyamatosan fejlődnek, így vezetési készségük is gyarapszik. Magától értetődően a generálisokat bármikor kinevezheted, csak mindig vedd figyelembe, hogy egy



tapasztalatlanabb parancsnok alatt sokkal lassabban gyarapodik a katonák tudása. Ha a tudósok jól végzik munkájukat furcsa tornyaikban, akkor hamarosan harci gépezetek bevonásával csökkentheted az ellenség katonáinak számát. Minden masinériának három fejlettségi szintje van, melyeket elérve erősebbet lő, gyorsabban halad, illetve strapabíróbb páncélzattal rendelkezik. A leglátványosabb pusztítást szerintem a katapultok rendezik, de nem megvetendő a ballisták már-már géppuskaszerű ösztüze sem. Az ágyút, mint a középkor legkedveltebb gyilkoló gépét, azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom. A spitfire nevű „szalonnasütő” viszont számomra eddig ismeretlen volt. Most, hogy már láttam, milyen szép folyosót képes vágni egyetlen jól irányzott lángcsóva az ellenfél sorai között, jó ideig nem fogom elfelejteni. A porcupine nevű borzadályt csak meg kell küldeni egy katapult lövedékkel (a Shiftet nyomva tartva tudod csak a saját egységedet célpontként megadni), s máris záporoznak mindenfelé a halált hozó repeszek.

A harci gépezeteket a hadiüzemekben lehet előállítani, ■ gyárhoz hasonlóan. Előállításuk nem nyersanyagba, hanem pénzbe kerül. Személy szerint jobban kedvelem a harci gépeket, hiszen se megvesztegetni, se meggyilkoltatni, sem pedig fellázítani nem lehet őket, míg a katonáknál ezek a veszélyek nagyon is léteznek. A kémekkel igen is számolni kell, mert minden katonai intézkedés ellenére, néhány jól kitervelt fortélyal akár egyetlen katona elvesztése nélkül is meg lehet nyerni a játékot. Hogyan? Először is észrevétlenül be kell juttatni a kémeket az ellenfél városába, erődjébe, gyárába vagy akárhova, attól függően, milyen feladatot szánasz neki. Ezt több módon is megteheted, például egyszerűen átveszed az ellenfél színét, s megindulsz ■ kiszemelt objektum felé. Ennek azonban két veszélye is van. Az egyik, hogy mind a ketten tudják (tehát te és a másik színű is) irányítani az egységet, a másik pedig, hogy elég feltűnő, hogy ha hirtelen megjelenik az ellenfél birodalmának kellős közepén egy munkás, akinek minden vágya, hogy hozzád csatlakozzon. Ha ilyet tapasztalsz, nyugodtan bökj a kis x-re az egység portréja mellett, s hallgasd végig a halálsikolyt, mely a kém semlegesítését jelzi. A másik, sokkal furfangosabb módszer, ha mondjuk az egyik független város mellé viszed a kémeket, s ott először „átöltözteted” független színekbe, majd miután bekapcsoltad, hogy az ellenfél is tudjon a gúnyaváltásról, ismét színt változtatsz, de ezúttal az ellenfél ruhájának a színét veszed fel. Ekkor értesül arról, hogy hála ilyen meg olyan tehetséges vezetésének, egy újabb független munkás csatlakozott támogatói táborához. Ő ujjongva, s teljesen eltelve magától,

már viszi is a kis „gyámoltalant” a saját területére, nem is sejtve, hogy egy kémről van szó, és be is építi ■ gazdaságba. Ha előtte egy kicsit fejlesztetted a kém katonai képességeit, akkor előfordulhat, hogy bekerül egy erődbe és akár generális lesz. Ilyenkor ■ vezető meggyilkolására, illetve a katonák megvesztegetésére is van lehetőség. Ám a helyzet akkor a legdurvább, ha ■ sikeres generálist, akiről még továbbra sem sejtik, hogy ■ te kémed, mondjuk, megválasztják az ellenséges birodalom királyának. Ekkor két eset lehetséges. Vagy egyetlen csepp vérontás nélkül megszerzed a másik trónját, vagy pedig a kém úgy dönt, inkább megtartja magának a trónt, és elárul, tehát ugyanott vagy, ahol az elején. Az utóbbit elkerülendő, érdemes a kémek lojalitását minél jobban fokozni, melyet kisebb „adományok” segítségével (a kitüntetés ikon) tehetsz meg. Minden egyes „kitüntetés” harminc aranyba kerül. Itt említeném meg az egyetlen hibát, amit sikerült eddig találnom ■ gép taktikájában: fel lehet ismerni, hogy mikor küld kémeket, ■ mikor csatlakoznak hozzánk önszántukból az emberek. Ha nem kémről van szó, akkor az nem megy be egyből az épületbe vagy városba, hanem megáll előtte és várja a parancsot. A gép ezzel ellentétben egyből beviszi a kémeket. Így elég könnyen meg lehet szűrni az újonnan érkezetteket. A természetfeletiek sem maradhattak ki a játékból, minden népet más és más isten támogat, akit meg lehet idézni, miután megszerezted ■ saját néped ősi scrollját. Ezt úgy teheted meg, hogy lenyomod a frythanokat, s vezetőjüknel találod meg a scrollt. Ezt követően az építész már tud egy új típusú épületet konstruálni, melybe az erödhöz hasonlóan egy generálist és néhány embert (de nem feltétlenül katonát) kell bevinned. Rövid idő elteltével már meg is idézheted istenedet (lásd a táblázatot).



Nem igazán hittem abban, hogy így az év elején elterpeszkedő uborkaszezonzban számíthatunk a Starcrafton kívül más cool játékokra, de szerencsére tévedtem. A Seven Kingdoms hosszú órákra lekötött, és a klubban még a mai napig játszunk vele hálóban (egy CD-vel akár négyen is lehet nyomulni). Hogy miért? Nos, a program tulajdonképpen egy real-time stratégia, de mégis több annál. Nemcsak egyszerűen ki kell termelni valamilyen nyersanyagot, s legyártani ■ egységeket, hanem egy egész gazdaságot kell megszervezni és irányítani. A kémkedés és ezzel együtt a kémhálózat kiépítése annyira színes és ötletes, amilyennel még hasonló játékokban nem találkoztam. **Fr-X**



CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
 SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5
 X-TRA: N/A

LE A KORMÁNYT, ES ULJ TE ■
 "NISZTERJUMOK" ELÉRE!

INTERACTIVE MAGIC
 AUTOMEX KFT.
 TEL.: 461-5700

5 **19**
 JÁTSZHATÓ
 DEMO

| Nép | Alap | Sebzés | Idő | Másodlagos (szüks. szint) | Sebzés | Idő | Harmadlagos (szüks. szint) | sebzés | idő | Megidézhető Isten |
|---------|-------------|--------|-----|---------------------------|--------|-----|----------------------------|--------|-----|-------------------|
| Kínai | Long Axe | 6-16 | 2 | Bow (30) | 5-8 | 7 | - | - | - | Jing Nung |
| Görög | Short Sword | 5-8 | 1 | Shield | - | - | - | - | - | Phoenix |
| Japán | Katana | 5-8 | 2 | Katana (55) | 32 | 90 | - | - | - | Lord of Healing |
| Maya | Club | 8-14 | 3 | - | - | - | - | - | - | Dragon |
| Normann | Broadsword | 5-10 | 3 | Crossbow (50) | 7-10 | 8 | Shield (30) | - | - | Mind Turner |
| Perzsa | Spear | 3-6 | 3 | Bow | 6-12 | 6 | - | - | - | Kukulcan |
| Viking | Heavy Axe | 6-12 | 4 | Lightning Axe (50) | 40 | 120 | - | - | - | Thor |

IMPERIALISM

HÓDÍTSD MEG, HOGY FELÉPÍTHESD



Gazdaság

Diplomácia

Háború



A MINDSCAPE® COMPANY

STRATÉGIA

Politika

Szabotázs

Béke

Game Air Warrior III

szimulátor (leírás)

Három a légi igazság!

Az Internet legnépszerűbb online repeszimulátora új köntösben landolt **Trau** asztalkáján, és repítette a legvadabb harcok közepébe. Miután az AW II lett gyakorlatilag a szabvány-szimulátor, idejét látták elkészíteni a modernizált, kicsinosított változatot. Korunknak megfelelően 3Dfx támogatással rendelkezik, itt is csodaszép trópusi szigetek felett repkedhetünk, vagy kerülgethetjük a csúf angol esőfelhőket.



kély, csak a T-34-es (mondjuk ■ változatot fel lehetett volna tüntetni) és a Flakpanzer-IV-es az érdekesebb.

Sajnos magyar szerver nélkül nem tudtam kipróbálni a hálózati játékrészt, mert gyakorlatilag játszhatatlanul lassan ment az USA-val játszva. Remélem, előbb-utóbb változik a helyzet, és nem csak a klubban lehet majd nyomulni. Bár belső hálózaton itt se rossz... **Pt-X**

Természetesen nem ez az egyetlen változás, hiszen több mint 450 bevetésben kísérhetjük szerencsénket, és irthatjuk a gaz ellent. Ebben a tevékenységben négy új japán repülőgép, az Oscar, a Val, a Kate és a Zeke segít minket. Bár eddig sem voltak buták ■ gépi ellenfelek, most rátesznek még egy lapáttal – néha már-már ördögi akrobatikát mutatnak be. Kifejezetten élvezetes csatákat vívtam a jó öreg Bf-109E-4-esemmel Dover fehérszikláin fölött.

Egy kisebb, színes enciklopédia segítségével korrekt műszaki és történelmi leírásokat olvashatunk a gépekről, legalább egyszer érdemes átfutni. Az éppen böngészett göp-zivel egy próbarepülésre is be lehet nevezni, ez szintén ajánlott kezdők részére, hiszen például a Bf-109-es sorozat tagjai meglepően másféle repülőtulajdonságokkal rendelkeznek. Alkalom nyílik kisebb hadjáratok, köztük a kedvencem, az angliai csata végigrepülésére, védhetjük a Harmadik Birodalmat a B-17-esek ellen, vagy a japán kamikazék támadásait is megghiúsíthatjuk a Csendes-óceán szigetvilágában. A földi járművek választéka igen cse-

CPU/RAM: P90, 16 ■ RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

INTERACTIVE MAGIC
AUTOMEX KFT.
TEL.: 461-5700

4



szimulátor (leírás)

AHX-1

Nem mind gölya, ami kelepel

Próbáltál már B-2 Spirit bombázóból helikopterrel kirepülni? Na ugye, hogy nem. Kipróbálhatod még a tengeralattjárót is, mint leszállóhelyet. Na persze, csak mikor a felszínen van, hiszen kétélű helikopter még nem került a US Army kötelékébe. **Trau** elemében van, s újabb helikoptert kaparintott a karmai közé.



csak klikkelj a Jump In jelzésre. A pilótafülkében ■ nehéz kiigazodni, ismerős jelzések és berendezések köszönjenek. Sajnos a HUD színét nem lehet változtatni, és a világoszöld feliratok

alatt) vagy túl magasan (300 láb felett) repülsz, szintén rossz néven veszi.

Nemcsak a HUD, hanem négy további MFD (Multifunction Display) is segít a csatában. Az elsőt a taktikai helyzetjelző foglalja el, itt lehet némi áttekintést nyerni a csatamezőről. Ennek frissítésében a B-2 is részt vesz, amolyan AWACS gépként. A második a navigációé, ■ harmadik a fegyvereké, míg a negyedik a rendszerinformációké.

Az ellenfelek nem túl erősek, bár a légvédelemre illik ügyelni. A lőszerrel takarékoskodni kell, a fejvesztett pufogatás nem célravezető. A grafika és általában a látvány nagyon szép – kellemes, aranyos helikopteres játék, valahol ■ Longbow 2 és ■ Comanche 3 között. Étvágygerjesztőnek ideális, de azért nem az ■ klasszikus szimulátor. **Pt-X**

Ajópofa főmenü után a bátrak egyből a légi események közepébe vethetik magukat,

nehezen olvashatóak a kék ég háttére előtt. A szokásos helyeken találhatjuk az irányítót, a magasság- és sebességjelzéseket, a kiválasztott fegyvertípust, a hajtómű teljesítményét, a dőlésszög-jelzőt. Az RWR meglehetősen egyszerűen működik, mindössze a közeledő rakétákat és annak típusait (IR vagy radarvezérlésű) jelzi. Ezen kívül még négy figyelmeztető jelzőt találunk a fülkében: a Missile Launch jelzi, hogy rakétaindítás történt, a Low Fuel felvillanásánál tanácsos egy benzinkutat keresni (nem felrobbantani!). Ha a General Caution jelzés ég, akkor valami probléma van a mechanikai részek környékén, utána kell nézni. Ja, és ha túl alacsonyan (30 láb

CPU/RAM: P166, 16 ■ RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: MMX TÁMOGATÁS

GT INTERACTIVE
ECOBIT
TEL.: 351-2338

4



Monty Python: The Meaning of Life

Az élet értelmetlensége

disszidatland leírás

Emlékeztek még a „Teljes időpocsékolás” című remekműre? Olyan teljesen „hülye” egy program volt, hogy meg lehetett bolondulni érte... Szerencsére a Monty Python sorozat nem szakadt meg a PC-ken. Most az „Élet értelme” került Pelace terítékére.

Eddig két program jelent meg Monty Python névvel fémjelezve, és bár nem tudom, hogy a piacon milyen eladási statisztikákat tudnak felmutatni, a szerkesztőségben mindkettő nagy sikert aratott. Épp ezért nem kis lelkesedéssel és várakozással ugrottam neki a programnak. A játék célja, mint ahogy a cím is mutatja, megtalálni az élet értelmét. Aki nem ismerné a Monty Python nevet (van egyáltalán ily tudatlan ember a Földön?), annak elárulom, hogy ne várjon mély filozófiai fejtegetéseket, inkább nagy ökörködés az egész.

A játék elején kapunk egy nagy tárcsát, melynek hét része van (pl. születés, öregkor, halál stb.). A feladat, hogy mind a hét résznél megoldjuk az adott szituációt, és megszerezzünk egy adott tárgyat. Ha megunjuk az egyik történetet, akkor a jobb alsó sarokban lévő ikonnal bármikor áttérhetünk egy másikra, később majd visszaugorhatunk erre is. Ha együtt van mind a hét tárgy (a hetedik megszerzéséhez kell a másik hat), akkor megkapjuk a következő tárcsát. Ez már csak három részt tartalmaz, de sokkal hosszabb történetek húzódnak meg mögöttük, így nehezebb lesz az egyes tárgyak



megszerzése. Ez persze csak ■ körítés – egyáltalán nem ez a lényeg a játékban! Sokkal izgalmasabb, hogy elmerülhetünk az angol abszurd humor – ahogy egyik kedvenc újságom mondaná – legmélyebb bugyraiban.

Nagyon jól eltalálták azt a stílusát, amit annak idején a Monty Python képviselt. Mind a képi megoldások, mind a szövegek, hogy úgy mondjam „tipikusak”. Az első két szó, ami a játék láttán eszébe jut az embernek, az a Monty és ■ Python. Senki ■ várjon a tökéletességig csiszolt teljes képernyős videókat: egy-egy szereplőnek jó, ha néhány mozgásfázisa van. De pont ettől lesz olyan, amilyennek lennie kell.

Magában a játékban ■ Zork: Nemezis-ből megismert módszerrel közlekedhetünk, vagyis csak bizonyos helyeken állhatunk, de ott 360 fokban körbeforoghatunk. Amikor az egyes helyszínek között közlekedünk, akkor ■ legváratlanabb pillanatokban idiótánál idiótább kérdésekkel bombáznak. Gözöm sincs, hogy ezeknek a kérdéseknek milyen hatásuk van ■ játékra (hogy rám milyen hatással van, azt tudom: heveny röhögő görcs és legurulás a székről), szerintem semmi, de lehet, hogy a végpontszámunkat befolyásolják. Érdekes ezeket elolvasni, már csak ■ poén kedvéért is.

Természetesen, mint minden kalandjátékban, itt is szükséges manipulálni ■ különböző tárgyakkal, de itt ez sokkal kevésbé dominál, mint általában. Ha ■ jobb egérgombbal klikkelgetünk, akkor a kurzor helyén sorban megjelennek a nálunk lévő tárgyak. Ha valahol

megjelenik körülöttük egy sárga keret, ott érdemes őket felhasználni. Egyébként, akik a kalandjátékokat a hideg logika segítségével próbálják megoldani, azok ezt a programot vilámgyorsan felejtsek el. Itt biztos, hogy ha négy lehetőség közül három bizonyos fokig értelmesnek tűnik, akkor egyik sem lesz üdvözítő hatású – naná, hogy legelvetemültebb megoldás a nyerő!

Értékelésként csak annyit, hogy aki ■ a külsőre helyezi a hangsúlyt, hanem a játszhatóságot részesíti előnyben, és ezen kívül még az angol humort is szereti, annak tökéletes ez ■ játék. Egyetlen hátránya, hogy igen komoly angoltudás kell hozzá, mert anélkül játszani lehet, de élvezni biztosan nem. Külön meg kell említenem a kézikönyvet, amely gyöngyszem a maga nemében. Olvasása külön élvezetet jelentet, ami elég ritka ebben a műfajban. ■ X

CPU/RAM: P100, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, NT 4.0
X-TRA: N/A

VIDEÓS KALANDJÁTEK, TIPIKUSAN
MONTY PYTHON.

TAKE 2 INTERACTIVE

5



Armor Command

Egy Battlezone rivális



Miután mindenkit felszereltünk, minden készen áll, indulhat a támadás. A harc nagyon élvezetes, lehet oldalazni, sőt speciális hajtóművekkel ugrani is. A rengeteg fegyver, pajzs és tömegpusztító eszköz izgalmassá teszi az ütközeteket. Nagyon jól lehet taktikázni a mozgatható ágyútornyokkal, persze ha van rá idő. Ha kilövik alólunk ■ harckocsit, nem kell betojni. Katapultálás után gyalogosan folytathatjuk az akciót, de így nagyon sebezhetőek vagyunk. Jobban járunk, ha beszállunk egy elhagyott járműbe, vagy utasítjuk az egyik egységünket, hogy mint felettesének, ellenszolgáltatás nélkül adja át a járművét. Azután újra fel, győzelemre!

Nagyon jó hangulatban telt az a hétvégem, mikor a Battlezone-nal játszottam. A zene ugyan nem bővült el, pedig az is igen fontos lett volna a jó összhatás miatt. Grafikai és játszhatósági szempontból viszont látszik, hogy volt valami régebbi alapja az egésznek, így a készítők már előre tudták, mire kell figyelni, milyen hibákat kell kijavítani, és mi az, amin még dolgozni kell egy kicsit. Nagyon szokatlan a stílusa, emiatt lehet, hogy sokan megijednek tőle, de aki egyszer is beleízel, az utána nem teszi le egyhamar. Persze a '98-as év még hosszú, könnyen kiüthetik a stíusteremtők trónjáról... **P-X**

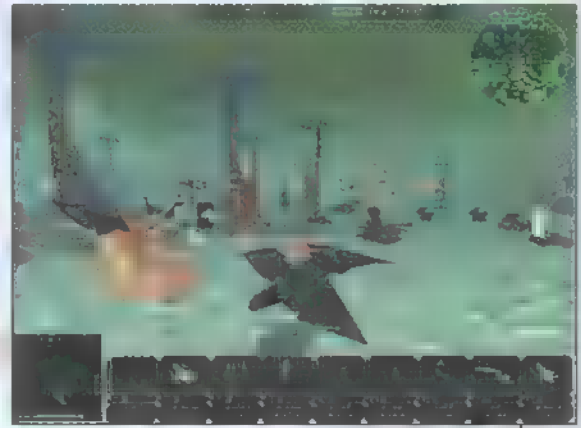


Edward Kilham, akinek jelentős köze van az X-wing, a Tie Fighter és a Mechwarrior sorozatok sikereihez, újra ■ színre lép: legújabb műve, az Armor Command, a második az új típusú stratégiai játékok között. A sort a Battlezone nyitotta meg, így mindenképp övé a dicsőség, de márciusra ígérk az Armor Commandot is. **Júpi és Zong mutatja be az új jövevényt.**

V alahol az űr feneketlen és sötét mélységében, valamikor 2910 körül összecsap egy irtózatoss idegen kultúra az emberi civilizációval. A két ellenoldal a telhetetlen Alien Armads, és a kolóniákat bátran védelmező United Terran Federation. Mindkét fél fantasztikusan fejlett technikával rendelkezik, mind földi-, légi- és űrtechnikai szemszögből.

Stratégiai küldetéseink egy idegen bolygón kezdődnek. Attól függően, hogy az idegeneket vagy az embereket választottuk, támadóbb vagy védekezőbb stílusú küldetéssel indítunk. A lényegen viszont semmi sem változtat: tizenhét küldetés lesz oldalanként (4-4 felkészítő küldetéssel), amit, ha hihetünk ■ ígéreteknek, fantasztikus video foglal majd egy izgalmas történetbe.

A már számotokra is ismert, pazar 3D világban játszhatunk, melyben rengeteg kamerané-



zetben csatázhatunk, építkezhetünk, vagy fedezhetjük fel a terepet. Kicsit bonyolult a kezelés, érthetetlenek a küldetések és átláthatatlanok a csaták, de a training pályák után sok mindenre fény derül. Bányászunk, gazdálkodunk, építkezünk, és szinte elmerülünk a játék különleges világban. A gép intelligens ellenfélnek bizonyult, bár még csak egy kezdeti bétát láttunk, képes egyszerre védekezni és támadni – ■ begyűjtő egységekre különösen vigyázni kell, még támadás közben is. Csaták közben külön taktikai térképen kísérhetjük figyelemmel az ellenfél mozgását, miközben az információ listázódik a monitorunkon is. A parancsnoksággal létesített on-line összeköttetés lehetővé teszi, hogy folyamatosan taktikai instrukciókkal lássanak el.

Egy óriási, szembetűnő különbség azért akad a Battlezone-hoz képest: itt felülnézetből irányítjuk az egységeket, és nem benne ülünk az egyikben. Így talán egy kicsit jobban átlátható az egész, igaz, elveszik a csatatéren való „igazi” részvétel, az akció érzése. **P-X**



és az
A két
klónokat inkább újfajta
nem
már az tank/stratégia
készül az
Miután vele
sincs különbség: A Battlezone szá-
összes
harc az inkább
kész
AG: mindennel
szakítottál időt a
beszámolunk tetszett a verzió

EXKLUZÍV JÁTSZHATÓ DEMÓ
BÁNYÁSZDAN A PC-K GD MELLÉ
LEHETI MÉRHUL NE IS KERESD,
HAGY NÁLUNK VÁLJALIM MEG!

Gyere el!
Kiszármazott Battlezone nőiület
származik a PC-K Klubban
március 21-22-án
beszéltek a 5. oldalán

„Hit the road, Jack!”

Tavaly májusban írtunk az Interstate '76-ról, emlékeztek, „alternatív 1976, olajválság kiteljesedése, sorban bezáró benzinkutak”. Rémlik? Most megérkezett a Nitro Riders, ami ugyanezen az idősíkon játszódó történet, vadonatúj formában, pofás grafikával – a 80%-os állapotban lévő alfa verziót Sam. Joe tesztelte.

Uraim, ez gyanús! Sőt, siker-
gyanús! Ebben a játékban az
■ jó, hogy teljes egész és kü-
lönálló program, de ha megvan az
eredeti játék, akkor képes arra tele-
pedni és így HDD területet spórol meg
nekünk. Ha csak a száraz tényeket
nézzük, akkor ■ pénzünkért 20 telje-
sen új küldetést kapunk ■ régi szerep-
lőkkel és újakkal egyetemben, 30 mul-
tiplayer térképet olyan új üzemmó-
dokkal, mint a „szerezd meg ■ zász-
lót”, illetve hagyományos, „csak sem-
mi fegyver” autóverseny. Az izgalmas
dolgok már sokkal jobban hangzanak,



először is, megmaradt a fantasztikus hangulat!
A „tisza 70-es évek” körítés, a groove-funky-
disco aláfestő zene, az átvezető animációk, amik
elmehetnének akár a „Sztárszki és Háccs” meg a

„Petrocelli” és hasonló korabeli sorozatok
főcímeinek is. Kicsit félek attól, hogy
sokaknak ezek nem jelentenek majd sem-
mit, techno-rave-house-ra idomult izlés-
sük majd az Escape nyomására fogja
őket készíteni, de szerintem bombasztikus
telitalálat. Imádom, ha valami ilyen
hangulatos. Mi sem bizonyítja jobban,
hogy nem vagyok egyedül ezzel, mint ■
Interneten rengeteg Interstate '76-al fog-
lalkozó site van, új autók-
kal, térképekkel, harcos
klánokkal

(a <http://www.activision.com/games/action/arsenal/index.html>-ről érdemes elindulni, iszonyatosan sok link van).

A telepítés is jópofa. Miközben a 70, illetve 100 MB-ot pa-
kolja ■ vinyóra, nem csupán a lassan előreküsző százalé-
jelző figyelésével mulathatjuk az időt, hanem „élő” rádió-
közvetítést hallhatunk a kialakult helyzetről. Pofonegyszerűen
megvalósítható, de briliáns ötlet, nemde? Valamiért
mindig a „Convoy” című film jut az eszembe a játékról, ott
láttunk először CB rádiót, ott hallottuk a játékban eredeti
nyelven hallható szlenges vakert. Elkalandoztam, vissza a
játékhoz! A küldetésekben nem sok újdonságot fedeztem fel
az eredetihez képest. Ugyanúgy nehezednek fokról-fokra,
ugyanaz a „védjük meg, pukkasszuk ki, hagyjuk le” séma,
de szó sincs arról, hogy ez nem érdekes és izgalmas. Sokat
nem tudtam játszani a küldetésekkel, mert volt úgy, hogy
akármit is csináltam, mindig az ellenfeletem hitte győztes-
nek a játék (igen, ettől is alfa verzió még...), de ígéretesnek

látszik. A multiplayer opció
sem volt még teljesen befeje-
ve, de ami működött belőle, at-
tól lettem ■ hajam. Az alap-
szituáció a következő: adva
vagyon egy terület – ebből van
30 darab, mindenféle elképzelhe-
tő kivitelben, nappali és éjszakai
megvilágításokban –, amiben a
versenyzők mást sem csinál-
nak, mint egymás földdel egyen-
lővé tételén fáradoznak. Minden
pályán van egy olyan, hangársze-
rű épület, melybe behajtva kipofoz-
zák a járművünk sérüléseit, feltöl-



tik a fegyverkészleteket, majd véletlenszerűen a pálya egy pontjára helyeznek vissza minket.

A járművek skálája elég széles skálán mozog. A VW bogártól a Caddy hullaszállítóig, a mentőautótól a limuzinig, a merő izom sportkocsiktól a Mack nyergesvontatóig van minden (az alapvető különbség nem csupán a méretekben és a viselkedésükben van, hanem a fegyverrögzítő csomópontok mennyiségében és helyzetében is). Az autók viselkedése nagyon jó! Elképesztően úgy viselkedik minden, mint ahogy annak viselkednie kell. Iszonyatosan el van találva, hogy pl. a nagy, „pohos” Caddy mentőkocsi – az



„Ghostbusterses” fajta – lomhán, ringatózva fordul, vagy ha üresben böged a Mack kamion motorját, akkor egyesbe pakolva az egész reszket, a hátsó tengelyek ugrálnak. Nagyon állat!

A fegyverekből bődületesen sok van: radar által irányított és nem irányítható rakéták, golyószórók, gépgyűk – fix, és automatikusan az ellenfelünk felé forduló kivételben –, hátulról kido-

bálható kedvességek, a taposóaknától a szögekig. Pontosan ezért fenyegeti a Nitro '76 a Carmageddon-t, az éppen aktuális autós-multiplayer üdvöskénket, és válik unikumká (nem arra gondolok, hogy a doboz reggelre hipp-hopp másfél lityis butykossá morfol) – teljesen egyéni autók hozhatók össze így. Sokkal érdekesebb lesz egy multiplayer összecsapás, hogy ha mindenki a saját maga „összelegőzött” kedvencét hozza a harcba. Nem említettem még, de megváltoztatható a fegyverkészleten kívül a felfüggesztés, a motor, a fékek, a gumik, és pánccélzat is. Közel biztos, hogy az a verda, ami bevált a gép kreálta ellenfelek ellen, jó lesz felebarátaink kreálmányaival szemben.

Grafika. Vektortechnikában nagyon ott van a program – apróbb hibák még vannak, de remélem a véglegesben elmúlik majd a dolog –, de „igazi énjét” csak 3D gyorsítóval mutatja meg. Fut ugyan nélkülük is, de akkor nem fogunk észrevenni az olyan apróságokból semmit, hogy pl. a Mack kamion (kitaláltatok már, hogy melyik volt a kedvenc verdám?) alvázmerevítőinek külön van árnyéka (!), a lerongyolódó karosszéria másképpen csillog, a gyű-

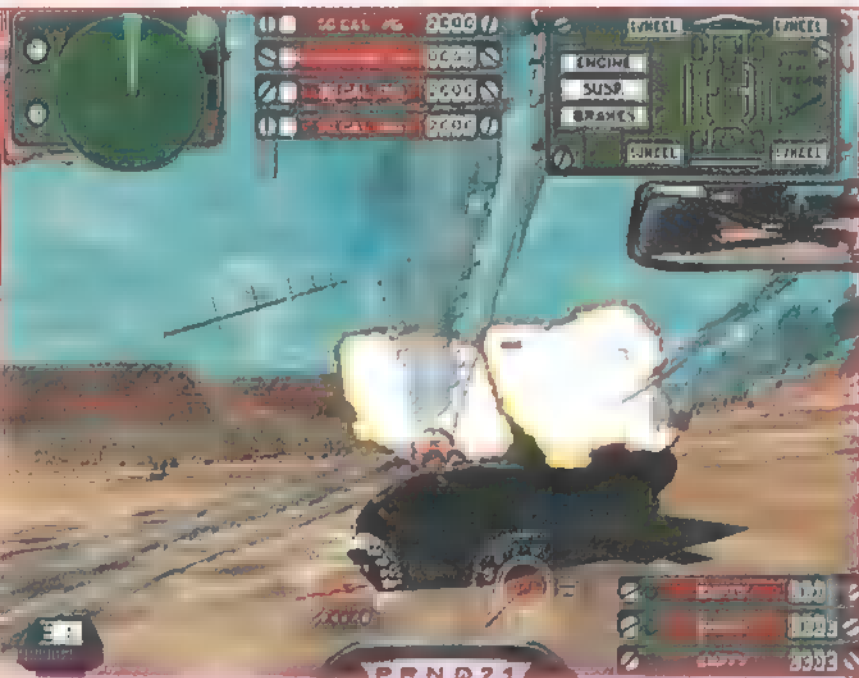


rődések külön árnyékot vetnek. Még az alfa változat ellenére sem tapasztaltam olyan szarvashibákat, mint amik más, már végleges játékokban előfordulnak. Nincsenek elrontott arányok, vastagság nélküli kerekek, de vannak működő fényszórók és féklámpák, nyomjelzőlövedékek, füstölő rakéták – igaz, a szétrobbant autók alkatrészeivel nem lehet focizni, a program úgy veszi, mintha ott sem lennének. A hangok szintén jók, füttyülnek a gellert kapott golyók, sír a fém, hallatszik az a hátborzongató, kavicszörgés-szerű hang, amit a karosszériába csapódó lövedékek hallatnak. Egy szó, mint száz, nagyon tetszik, kíváncsian várom a végleges verziót március környékén. **PC-X**

CPU/RAM: MÉG NEM VÉGLEGES
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

ACTIVISION

5 **PC-X** 19
JÁTSZHATÓ DEMO



Computer Lord

1144 Bp., vezér út 53/b H-P 10,30 - 18,30

Tel/Fax: 18-48-745, [30] 22-57-54

Friss árlista: Faxbank 2-333-666 /

Március közepétől 200nm-es új üzletünkben várjuk régi és új vásárlóinkat.

(Cím: XIV. Szugló u. 83-85

Nagy Lajos kir. útja és Szugló u. sarok)

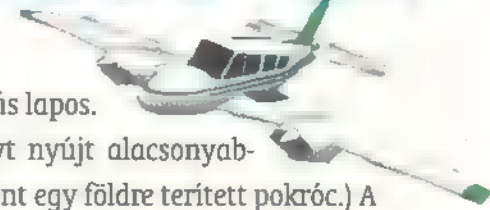
Szuper árak!

Alkatrészek raktárról,
tetszőleges konfigurációk
néhány órán belül!

Game Flight Unlimited II

Port

A valóban határtalan élmény



szimulátor (előzetes/leírás)

Egy undorító esős délután beült jó öreg Arrow gépébe, átkozva magát és a hülye megrendelést. Mindenfelé villámok csapkodtak, ömlött az eső, ilyen időben még a keselyűk sem repülnek -- kivéve **Traut**.

Gyors motorindítás, majd hívom a földi irányítást: beállítom a frekvenciát 125.00 MHz-re, majd megfogom a mikrofont:

„Arrow Two Lima Golf engedélyt kér a gurulásra”. Rövid szünet után felreccseg a rádió: „Arrow Two Lima Golf, gurulás engedélyezve, útvonal Zero Two, Hotel pontig”. Kis gázt adok, fordulatszám lassan felkúszik 1500-ra, halkán duruzsolva. Járatom még, ameddig felkúszik az olajnyomás és hőmérséklet a zöld mezőig. Felengedem a féket, majd óvatosan gurulni kezdek. Követve a sárga csíkot, egy kereszteződéshez érek, de már meg is kaptam az engedélyt az áthaladásra. Néhány perc múlva a kifutópálya végén állok, átkapcsolok a Torony frekijére, eltekerek 125.00-ig. Felszállási engedélyt kérek, de nem kapom meg, mert a Citation Yankee Three One éppen leszállóban van. Miután átsuhant fejem felett, végre megkapom az engedélyt. Még befékezve felpörgetem a motort, majd hirtelen nekilódulok. Szemem a középvonalon, apróbb pedálmozdulatokkal korrigálom az eltéréseket. Elérve a kellő sebességet, lágyan felemelem a gép orrát, tartva az

ideális emelkedő pályát, 1500 láb magasan engedélyt kérek átrepülésre. A szokásos Wilco beszólással búcsúzom Sacramento Exec repterétől, irány San Francisco. Elérve az előírt 1900 láb magasságot, a keveréket üzemanyagszegényre állítom, és kitrimmelem a gépet. Nincs is már dolgom, mint hogy a kabintetőn lecsorgó esőcseppeket és a távolabb lecsapó villámokat bámuljam...

Sajnos, csak két órát tudtam lapzártá előtt foglalkozni ezzel a csodával, úgyhogy részletes leírást csak a következő számra tudok összekalapálni. Miután csak repülőtérből 48 különbözőt kereshetünk fel a San Franciscói Öböl környékén, kell majd néhány óra ahhoz, hogy a légtér korlátlan ura legyek. Ámbátor attól tartok, hogy a szigorú földi kontrollnak köszönhetően nem mindig fog az történni, amit én akarok. Azt még nem próbáltam ki, hogy mi történik, ha egy katonailag lezárt légtérbe repülök be, de az egyik kép szerint akadhatnak apróbb problémák (két F/A-18 Hornet tessékel kifelé egy DC-10-est).

A grafikai megoldások egyszerűen hihetetlenül szépek. (Persze azt azért megemlítem, hogy a 3Dfx-es látvány szépsége mellett is feltűnően kevés épület 3D-s. A városokban csak a reptér épületei, esetleg egy-két híresebb házikó magasodik

ki a földből, de minden más lapos.

Ez eléggé csúnya látványt nyújt alacsonyabban szárnyalva: olyan, mint egy földre terített pokróc.) A repülés élménye mesés. Kellően nagy mellénnyel próbálkoztam elsősre: mit nekem P-51D Mustang, már vagy 200 légi győzelmet arattam vele! Na ja, az első lezuhanásom (vagy csak a harmadik?) után tanácsosnak láttam visszaváltani a jóindulatú, lassú Trainerre. Higgyétek el, nem árt az óvatosság és a kellően alázatos viselkedésmód. Először az iskolaköröket gyakoroljuk, és csak utána ugorjunk neki a különböző feladatoknak. Egy viharban végrehajtandó leszállás, 55



csomós keresztzellőkékkel, egyetlen működő motorral, ILS nélkül, hát még nem mertem megpróbálni... Majd néhány száz lerepült óra után, talán. Mert bátraké a szerencse, de az óvatos pilótából lesz az öreg pilóta.

Néha határozottan poénos beszélésekkel örvendeztetett meg a Torony. A legaranyosabb az volt, amikor megköszönte a légishow-t, de a leghatározottabb módon felkért, hogy azonnal hagyjam el a légtérét. Persze nemcsak ez hangzott el, hanem a környék összes repülőgépét értesítette, hogy egy dezorientált, idióta mazsola kering a légtérben. A kis girhe... Szintén aranyos volt a füstölgő, hatalmas lyukra tett utalás, amit szerinte én fogok vágni a földbe. Mindeközben a többi repülőgép folyamatosan forgalmaz a toronnyal, fel- és leszállnak, átrepülnek, mindezt a legkülönfélébb hangokkal – még egy kellemes női hang is előkerült.

A FlightSim sorozat mellett a legjobb repszim volt az első Flight Unlimited, a második rész is a trónra tarthat igényt. Egyszerűen ez az egyik legjobb repsim, amit valaha is láttam, le a kalappal előtte: semmi lövöldözés, pusztán élvezd a határtalan szabadságot! **Fe-X**

CPU/RAM: P120, 16 MB RAM
 SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5
 X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

A LEGYON-FÖVETKEZŐ KIRALY MEGERKEZETT,
 TUDJ BARNI VELE...

EIDOS INTERACTIVE
 AUTOMEX KFT.
 TEL.: 461-5700

5

Game A négy szél játéka

Port

Mah-Jongg suli 2. rész

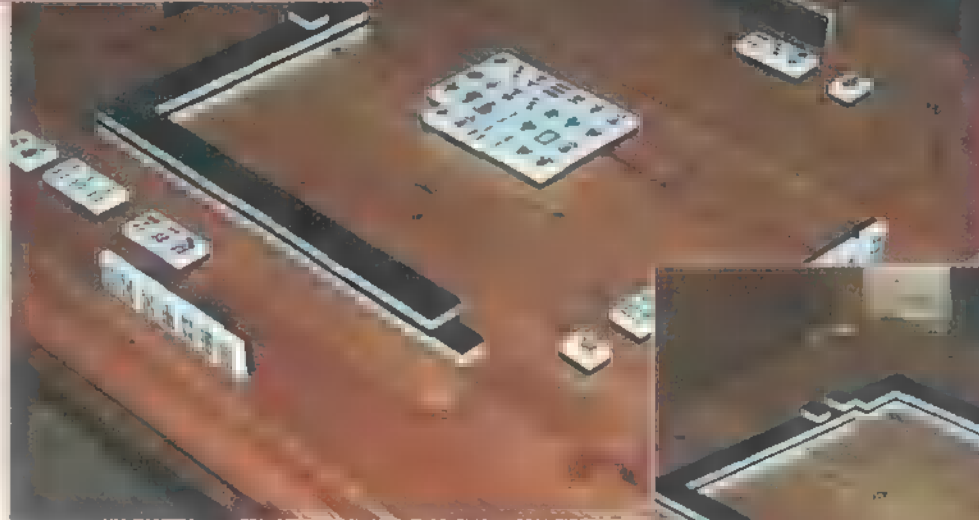
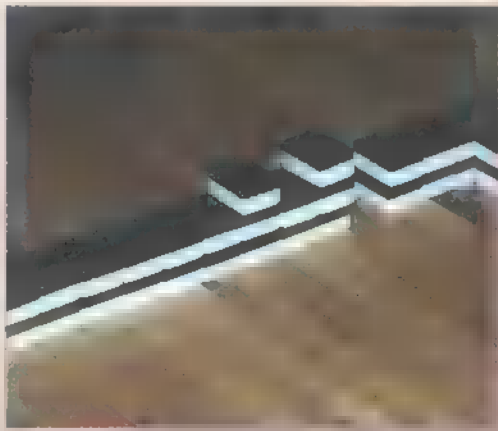
Társasjáték (ismertető)

Az előző számban belekezdünk egy furcsa kísérletbe: nagytól alá vettük a Mah-Jonggot. Részletesen foglalkoztunk a közismert pasziánsz jellegű Shanghai változatával, és belekóstoltunk a társasjáték változatba is. **TRF** most tovább okit.

Nos, túl vagyunk az első két lépésen, azaz kijelöltük, ki melyik szelet képviseli az első játszmban, továbbá felépítettük a Nagy Falat. Az osztás elkezdéséhez meg kell határoznunk, hogy hol bontsuk meg. Ez két lépésben történik. A keleti szelet képviselő játékos (továbbiakban: Kelet) két kockával

dob, az így kapott összeg jelöli ki a „falbontó” játékost – egyszerűen körbe kell számolni, Kelet 1, Dél 2 stb., de talán a négyel való oszthatóság felhasználása célravezetőbb.

A jelölt még egyszer dob a kockákkal, az új összeget hozzáadja az előzőhöz, és leszámolja a fal felé eső részén, mégpedig jobb kéz felől. Az adott helyen megáll, kiveszi a falból a két követ, és a törés jobb oldalán a falra helyezi őket a képen látható módon. Ezek lesznek az ún. „laza kövek”, ők jelzik a fal végét. Az osztást Kelet kezdi, négy követ vesz el a fal bal oldaláról, majd ugyanezt teszik sorban a többiek. A harmadik kör után (12 kő) mindenki csak egy-egy követ vesz el, így alakul ki a személyenkénti 13 kő. Ezután Kelet húz még egyet, nála 14 lesz kezdéskor. Az osztás azonban ezzel még ér véget; a tényleges játékban ugyanis nem jutnak szerephez a növények és az évszakok. Ezeket minden játékos maga elé teszi az asztalra, és helyettük újakat húz, mégpedig a fal végéről, kezdve a laza kövekkel. A cserék a szokásos sorrendben zajlanak (Kelet kezdi), és addig tart, amíg már senkinél sincs sem növény, sem



Chow-hoz, Punghoz és Konghoz, a többiek csak az utóbbi kettőhöz. Az eldobott követ Mah-Jongghoz is fel lehet használni, ebben az esetben nemcsak hármast csoportot, de párt is létrehozhatunk a segítségével. Elképzelhető, hogy egy kő több embernek is jól jönne, ezért „pályázók” először bemonadják, mihez használnák fel. A legerősebb nyilván a Mah-Jongg, majd a Kong, a Pung és végül a Chow. Két Mah-Jongg bemonadás esetén azé a kő, aki az értékesebb figurához veszi fel (pl: bármelyik hármast csoport értékesebb, mint a pár, a hármastok között pedig az előbb említett sorrend dönt). A játékot felvevő játékos folytatja – Pung vagy Kong esetében az előtte ülők kimaradnak – mégpedig dobással. Persze az előfordulhat, sőt, talán ez a gyakoribb, hogy egy eldobott kőre senki nem tart igényt, ilyenkor a következő játékos a falról (mint talonból) húz, majd dob.

A Mah-Jonggban csak abban az esetben kötelező a kombinációt az asztalra kirakni, ha azt egy előző játékos által eldobott kővel hoztuk létre. Sőt, jó tudni, hogy a kézben lévő (ki nem terített) kombinációk az elszámoláskor kétszer annyit érnek! Az egyetlen kivétel a Kong, amelyet mindig le kell tenni az asztalra, ám nem ez befolyásolja értékét, hanem a megszerzésének körülménye. Kong háromféleképpen jöhet létre: kézben lévő Punghoz falról húzott negyedik, kézben lévő Punghoz eldobott negyedik kő, illetve leterített Punghoz falról húzott negyedik. Az első esetben a négy követ úgy teszszük ki az asztalra, hogy két szélsőt színével lefelé fordítjuk, jelezve, hogy ez egy kézben tartott Kong volt. Az utóbbi két esetben csak az egyik szélén levő követ fordítjuk meg. A Kongot összegyűjtő játékosnak még egy feladat van, mégpedig húznia kell egyet a laza kövek közül, hogy később meglegyen a szükséges számú kő a Mah-Jongg megcsinálásához (mint tudjuk, egy Mah-Jongg négy hármastból és egy párból áll; ha a kézben tartott 14 kőből lerakunk egy Kongot, ami négy kő, a maradék 10 kőből nem lehet további három hármast és egy párt csinálni, ezért van szükség a húzásra). Ennek kapcsán meg kell tanulnunk még egy kifejezést, ez pedig a „Kong Box”, ami a fal mindenkor utolsó 14 követ, valamint a két laza követ jelenti. Innen csak akkor húznak a játékosok, ha Kongot csinálnak, vagy ha növényt vagy évszakot húztak a falról. Előfordulhat, hogy sokáig senkinek nem jön össze a Mah-Jongg, viszont lassan elfogy a fal! Ilyenkor a játszma addig tart, amíg már csak a „Kong Box” marad az asztalon. Ha eddig a pontig nincs Mah-Jongg, a számolás elmarad és új játszma kezdődik. Legközelebb a számolással folytatjuk. **P-X**

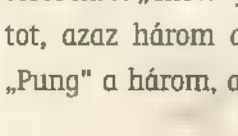
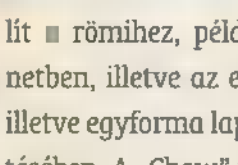
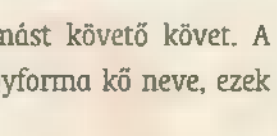
A Mah-Jonggban csak abban az esetben kötelező a kombinációt az asztalra kirakni, ha azt egy előző játékos által eldobott kővel hoztuk létre. Sőt, jó tudni, hogy a kézben lévő (ki nem terített) kombinációk az elszámoláskor kétszer annyit érnek! Az egyetlen kivétel a Kong, amelyet mindig le kell tenni az asztalra, ám nem ez befolyásolja értékét, hanem a megszerzésének körülménye. Kong háromféleképpen jöhet létre: kézben lévő Punghoz falról húzott negyedik, kézben lévő Punghoz eldobott negyedik kő, illetve leterített Punghoz falról húzott negyedik. Az első esetben a négy követ úgy teszszük ki az asztalra, hogy két szélsőt színével lefelé fordítjuk, jelezve, hogy ez egy kézben tartott Kong volt. Az utóbbi két esetben csak az egyik szélén levő követ fordítjuk meg. A Kongot összegyűjtő játékosnak még egy feladat van, mégpedig húznia kell egyet a laza kövek közül, hogy később meglegyen a szükséges számú kő a Mah-Jongg megcsinálásához

(mint tudjuk, egy Mah-Jongg négy hármastból és egy párból áll; ha a kézben tartott 14 kőből lerakunk egy Kongot, ami négy kő, a maradék 10 kőből nem lehet további három hármast és egy párt csinálni, ezért van szükség a húzásra). Ennek kapcsán meg kell tanulnunk még egy kifejezést, ez pedig a „Kong Box”, ami a fal mindenkor utolsó 14 követ, valamint a két laza követ jelenti. Innen csak akkor húznak a játékosok, ha Kongot csinálnak, vagy ha növényt vagy évszakot húztak a falról. Előfordulhat, hogy sokáig senkinek nem jön össze a Mah-Jongg, viszont lassan elfogy a fal! Ilyenkor a játszma addig tart, amíg már csak a „Kong Box” marad az asztalon. Ha eddig a pontig nincs Mah-Jongg, a számolás elmarad és új játszma kezdődik. Legközelebb a számolással folytatjuk. **P-X**

A Mah-Jonggban csak abban az esetben kötelező a kombinációt az asztalra kirakni, ha azt egy előző játékos által eldobott kővel hoztuk létre. Sőt, jó tudni, hogy a kézben lévő (ki nem terített) kombinációk az elszámoláskor kétszer annyit érnek! Az egyetlen kivétel a Kong, amelyet mindig le kell tenni az asztalra, ám nem ez befolyásolja értékét, hanem a megszerzésének körülménye. Kong háromféleképpen jöhet létre: kézben lévő Punghoz falról húzott negyedik, kézben lévő Punghoz eldobott negyedik kő, illetve leterített Punghoz falról húzott negyedik. Az első esetben a négy követ úgy teszszük ki az asztalra, hogy két szélsőt színével lefelé fordítjuk, jelezve, hogy ez egy kézben tartott Kong volt. Az utóbbi két esetben csak az egyik szélén levő követ fordítjuk meg. A Kongot összegyűjtő játékosnak még egy feladat van, mégpedig húznia kell egyet a laza kövek közül, hogy később meglegyen a szükséges számú kő a Mah-Jongg megcsinálásához



évszak. Az osztás végén a fal végét a korábbiakban leírt módon megjelöljük a laza kövekkel. A Mah-Jongg sok tekintetben hasonlít a rómihez, például a játékmennetben, illetve az egymást követő, illetve egyforma lapok, kövek gyűjtésében. A „Chow” jelenti a sorozatot, azaz három azonos színű, egymást követő követ. A „Pung” a három, a „Kong” a négy egyforma kő neve, ezek



Game Egypt 1156 B.C.

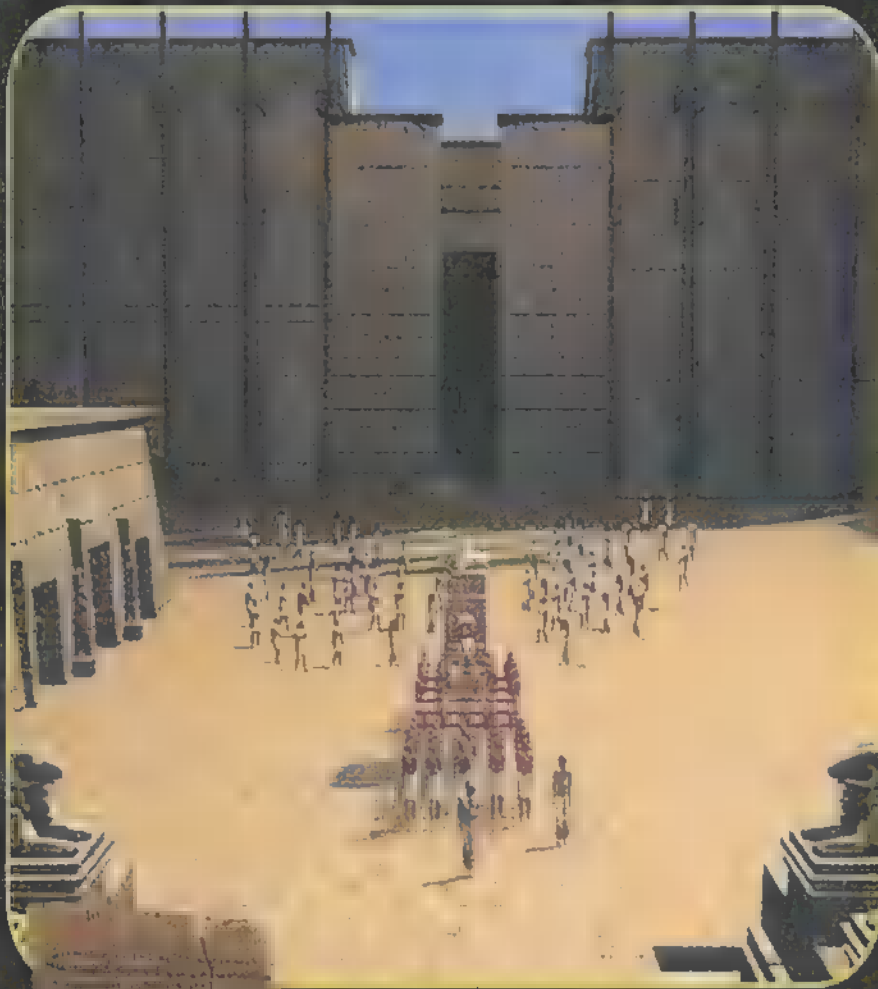
Port

Egyiptom – ahogyan ők látták

Van benne minden, amit a **speciálisainknak** kell tudniuk, és ami a játékban is meg fog jelenni. A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát.

Az a cél, hogy a királyi palotában megismerjük a királyi palotát, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát. A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát.

A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát. A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát.

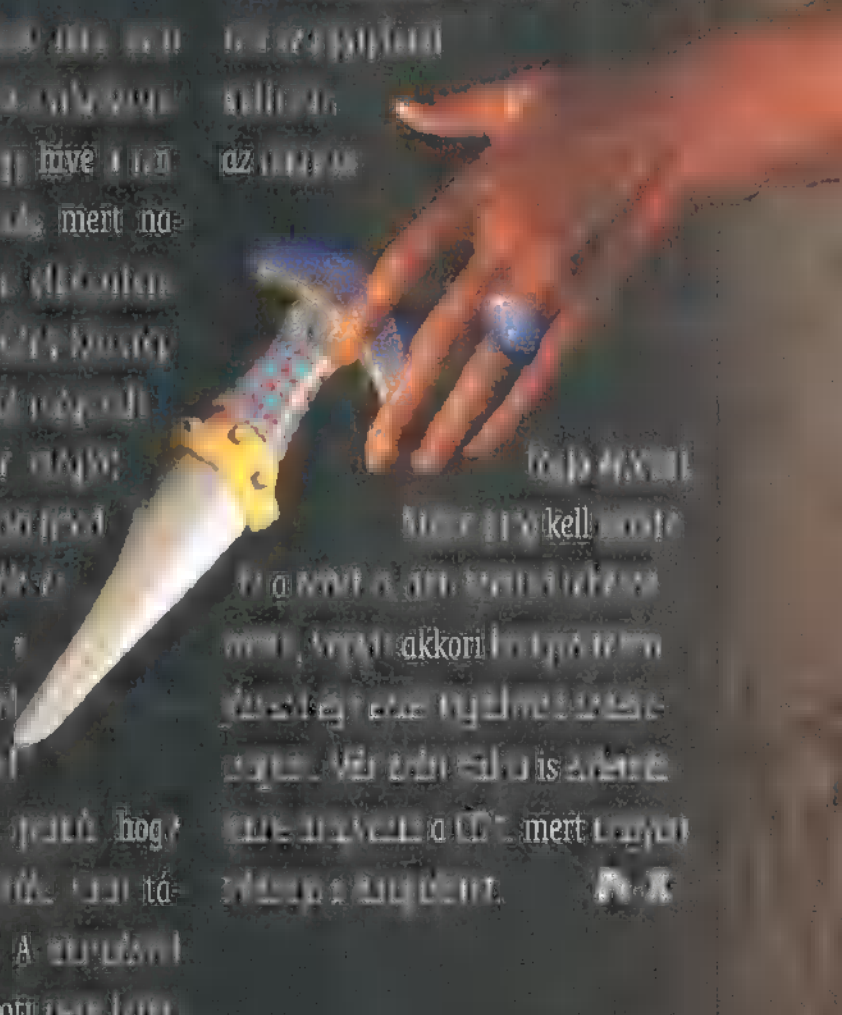


A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát. A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát.

A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát. A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát.

A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát. A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát.

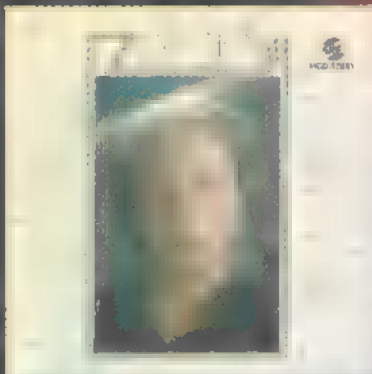
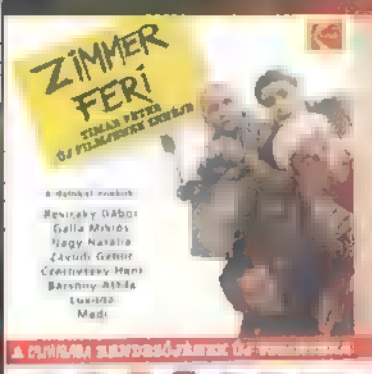
A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát. A játékban a feladat az, hogy a királyi család tagjait a királyi palotában megismerjük, és a királyi palotában megismerjük a királyi palotát.



X

music

Godzilla rovata



Többen elvették az új albumukat, és megkérdezték, hogy mi a helyzet a zenével. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Legutóbb a 'Love' című albumukról beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Comar Laszlo nagy orosz blueszt játszott. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

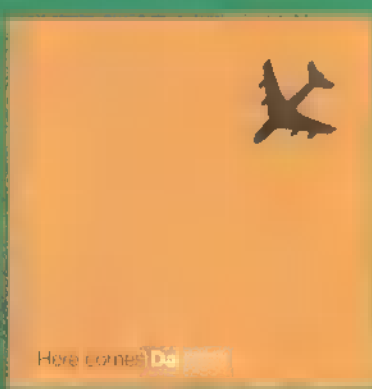
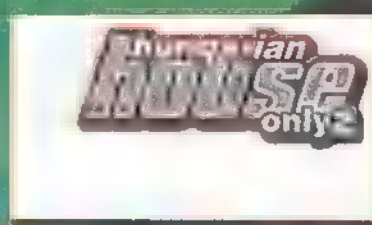
Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.

Az új albumukról is beszéltek. Azt mondták, hogy ez az albumuk a legkedveltebbje, és hogy a közönség is nagyon szereti. Azt mondták, hogy a zenéjük az a zenéjük, amit szeretnek, és amit a közönség is szeret.



Mustek VDC-200P



Digitális fénykép emberközelben

Szemlátomást kezdenek a fél éve még az álmok kategóriába tartozó technikák a mindennapok igényeihez és finansziális lehetőségeihez szelídülni. 1997. szeptemberében Schuerue és Giraffe kollégák a tudásban és árban egyaránt két véglethez tartozó digitális fényképezőgépet teszteltek. Sam. Joe most egy olyan eszközt próbálhatott ki, amely az arany középutat jelenti mindkét fenti szempont alapján.

A VDC-200P Mustek egyszerű, automata vakuval, 10 mp-es időzítővel, kézi írisz-állítással ellátott boxgép alapjaira épül, megtartva annak egyszerű kezelhetőségét. A kereső alatt egy 45mm-es, színes TFT LCD panelt találunk, néhány kezelő gombbal kiegészítve (könnyen elvégezhetjük a szükséges beállításokat, törölhetjük, rendezhetjük a képeinket). Bölcs előrelátással az LCD az elemkímélés érdekében a szerkentyű képkészítési funkcióitól függetlenül ki-be kapcsolható – amúgy négy darab ceruzaelemmel működtethető a ketyere, de a géphez mellékelt tápegységgel megkímélhetjük magunkat az állandó elemcserétől. Erre szükség is lesz, mert egy nap, nem túl erős használat után vehetsz újabb csomag „Gyuraszell-nyuszit”.

A 320x200 képpont méretű képekből 50 darab fér a gép 2MB-nyi memóriájába

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP
 640x480 MAX. FELBONTÁS
 PC-S KAPCSOLAT
 VIDEO KIMENET

**ELEGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ – KÖZHELY?
 AKKOR IS „NACCERŰ”...**

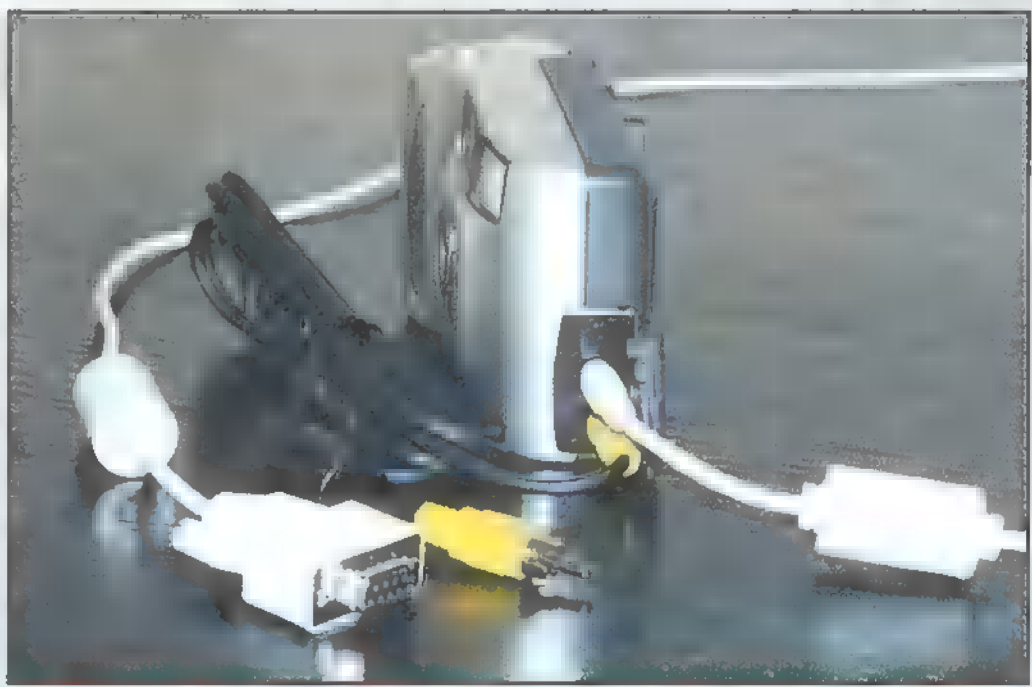
MUSTEK
 MIXIM KFT.
 TEL.: 217-8762

– amely FLASH RAM kártyával bővíthető –, míg a nagyobb felbontású, 640x480 képpont méretű felvételekből 20 darabot képes tárolni. Lehetséges a két felbontásból vegyesen is tárolni a memóriában, azaz nem üzemmódot kell választanunk, hanem képenként külön határozhatjuk meg a felbontást.

A kamera képes folyamatos mozgókép közvetítésére, egy szabványos analóg PAL videó kimeneten keresztül. Így akár egy szokványos asztali VHS rekorderrel mozgóképet vehetünk fel. Persze hang ilyenkor nincs, lévén a fényképezőgépekbe nem szokás mikrofont építeni. Természetesen a korábban rögzített képeidet is megnézheted a TV-n. Ezeket PC-re a soros porton keresztül tölthetjük át. Az „áttöltés” talán nem is a legjobb kifejezés, mert a mellékelt iPhoto Plus program – Win95, vagy NT alatt futtatható – képes sokkal többre is, hiszen minden olyan beavatkozás elvégezhető vele, ami ahhoz kell, hogy a rögzített „nyers” kép, „fogyasztható” legyen. Lehet vele „hepibörzdéjes” képeslapot gyártani, de az olyan finomabb dolgokat is megtehetjük vele, hogy leszedjük a képről a moárét. Ha valakinek profi grafikai alkalmazást szokott meg, akkor sincs megkötve a keze: a VDC-200P twain kompatibilis driverrel bír, így szinte bármihez il-

leszhető. Nagyon tetszett, hogy a driver tökéletesen képes menedzselni a fényképezőgép összes funkcióját.

A Mustek VDC-200P kamera leginkább az otthoni, vagy fél-professzionális igények kielégítésére alkalmas, hiszen a 640x480-as felbontással egy újság címlapfotóját nem lehet előállítani, de arra, hogy például az otthoni családi fotókat egy átlagos színes tintasugaras nyomtatóval megjelenítsük, a vasárnapi ebéd után a tévéen visszanezzük, vagy egy írott anyaghoz az illusztrációkat elkészítsük, tökéletesen alkalmas. Erre utal felszereltsége – minden van hozzá, ami kellhet, a porvédő tokot, a zavarcsúrt videokábelt is beleértve –, kompakt, könnyen kezelhető kialakítása is. A vele készült képek minősége túlteljesítette a várakozásomat, mostoha fényviszonyok között is jól szerepelt. **PC-X**



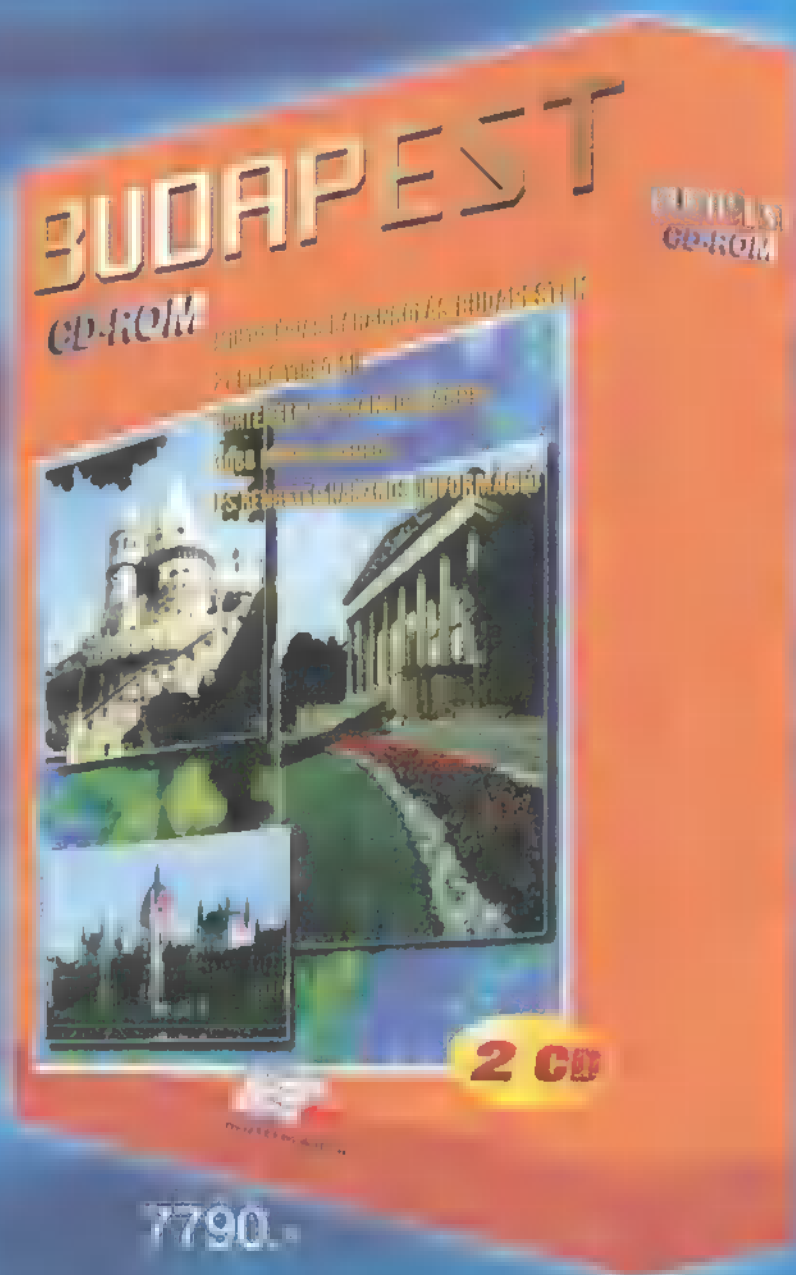
Personal Monitor

Mostan a legújabb generáció számítógépeitől elvárjuk, hogy ne csak a számítógépet kezeljék, hanem a számítógéppel együttműködve a legújabb, legmodernebb technológiákat is megvalósítsák. A számítógépek egyre inkább a háttérben maradnak, a felhasználók pedig a számítógépek segítségével a legújabb technológiákat is megvalósítják. A számítógépek egyre inkább a háttérben maradnak, a felhasználók pedig a számítógépek segítségével a legújabb technológiákat is megvalósítják.

MULTIMÉDIA INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS



5700,-



7790,-



2990,-



2990,-



1090,-



Az árak az áfát tartalmazzák

multimédia
NET-NET INFORMATIKAI ÉS MULTIMÉDIA KFT
2030 ÉRD LIPTÓI U. 37.
TEL./FAX: 06-23-377-084
E-MAIL: netnet@mail.matav.hu



1201 Budapest, Baross utca 55. Erzsébeti Csillag
Telefon: 284-1471, 283-0230/36

1078 Budapest, Erzsébet körút 21.
4-6-os Wesselényi utcai megállójánál
Telefon: 06-20-441-564

SZEZONVÉGI VÁSÁR!

Rengeteg CD PÉLÁRON!!!

Csomagküldés rövid határidővel!

Tagsági és játék még mindig '96-os áron!

Figyeld a GIGABYTE-t a Szív TV-n!
Minden hónap 3. hét szerdáján!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!

GAMELAND

A januári számunkban megjelent HUNGAROTON
játék szerencsés nyertesei:

CD-t nyertek: Győry Gábor (Miskolc), Farkas László
(Ózd), Kende Gábor (Budapest)

Kazit nyertek: Lép Annamária (Komló), Bató Zoltán
(Ózd)

Gratulálunk!!!

CD és floppy tartók



CD tartó 115mm
650Ft



CD tartó 40mm
300Ft



Floppy tartó 20mm
200Ft

Rendelhető színek: fekete, kék, bordó, lila

Megrendelhetők a gyártónál:

Gyanta Mappa

7396 Magyarszék, Kossuth u.74.

Tel./fax: 72/ 421-522

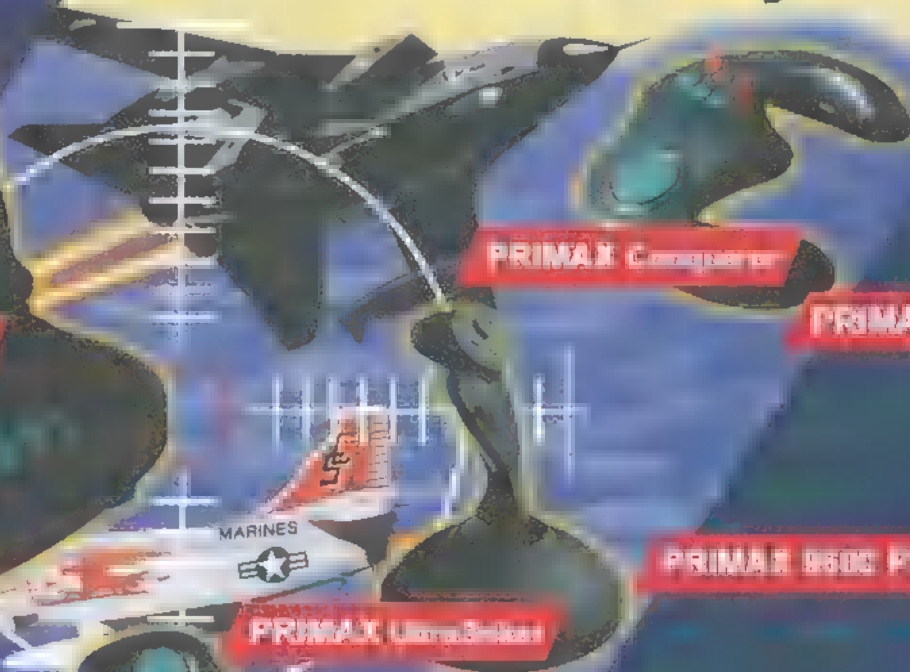
Viszonteladókat is keresünk!
Egyéb termékek is rendelhetők!

PRIMAX

BOTKORMÁNYOK, JÁTÉKPADOK, SZKENNEREK,
hogyan a munka is játék legyen.



PRIMAX Controller



PRIMAX Computer



PRIMAX 9500 Direct

PRIMAX 4800 Jewel



PRIMAX GameStick



PRIMAX GamePad

PRIMAX 9500 Profi

PRIMAX Colortech Direct

Keresse a PRIMAX termékeket a
számítástechnikai eszközök
forgalmazó üzletekben.

PRIMAX
Központi Képviselet
1135 Budapest, Csöményi utca 10. B.
Tel.: 307-9880 Fax: 307-6324
E-mail: info@primax.hu
Értékesítés csak viszonteladók részére

HAZIG kártyák

GRAVIS

ófrasszár



p&p
p&p pro
ace
max
classic
extreme

PIXEL

Multimédia 1088 Bp. Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.motav.hu



Video

- Indító a leteleítést
- Képzés a munkához
- Képzés a munkához
- Képzés a munkához
- Képzés a munkához
- Képzés a munkához
- Képzés a munkához
- Képzés a munkához

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
Tel.: 371-0056, 371-0051, 371-0050
Fax: 185-7138
E-mail: comser@datanet.hu



Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nevi mindent, milyen a vonal!

Drágább hálózati
ingyonsabb hálózati szolgáltatások

Kiszolgáló szerverek elhelyezkedésének optimalizálása
közvetlen és közvetlen hálózati kapcsolatok

ISDN kiegészítő szolgálatok belső hálózatoknál
üzemeltető részére

Weboldalak fejlesztése és karbantartása
WWW oldalak fejlesztése

Java kiegészítő szolgáltatások

ingyenes hálózati szolgáltatások
ingyonsabb szolgáltatások

DataNet

Internet és hálózati szolgáltatások

Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.

Tel.: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-58500 • www.datanet.hu • info@datanet.hu

Vízny Roland JV-35/50

Házi stúdió

Múltkor tett ígéretünket beváltjuk, illetve folytatjuk: az anyagi lehetőségek figyelembe vételével minőségi stúdió felszereléseket mutatunk be. Az e havi tesztalanyok a Roland JV-35 és JV-50, amelyekről már előzőleg is ejtett szót Skywalker.

A két szintetizátor felépítésében szinte teljesen megegyezik, azzal a kivétellel, hogy a JV-50-ben egy kislemezes meghajtót is találunk, amin keresztül MIDI file-okat is lejátszhatunk. Alapkiépítésben 256 hangot tartalmaznak, amiből 128 Preset és 128 User. A User hangokat megváltoztathatjuk a tolópotik segítségével, ezen belül értem az envelope görbe szakaszainak idejét (Attack – felütés, Decay – kitartás, Release – felengedés), a cutoff és a resonance szűrőket, és a vibrátót (ez nem a lánycsúszásra szolgáló eszköz – félreértések végett).

A General MIDI szabványnak megfelelően ez a 128 hang további tizenhat csoportra (Tone group), azon belül még nyolcnyolc hangszerre (Number) van felosztva. Természetesen azonos jellegű hangszerek kerültek egy csoportba, a könnyebb áttekinthetőség végett ezek a csoportok a szintik jobb felső sarkában fel vannak tüntetve. A Roland szintik sajátossága, hogy valójában



tárat egy bővítőkártyával. Ehhez a sorozathoz – tudomásom szerint – két kártyát hoztak ki, egyik a VE-GS1, aminek, őszintén szólva, sok értelmét látom, mert a kártya összes adata megegyezik az alapkiépítéssel, és ezzel csak megduplázzuk az eddigieket. Amiben viszont már van pláne, az a VE-JV1. Talán múltkor is tettem róla említést, hogy a kártya a JV-1000 és JV-80 jó néhány hangját tárolja, amik már első hallásra kitűnnek az alaphangok közül. Ezzel a kiegészítéssel hangszerünk korábbi adatok figyelembevételével összesen 56 (!) hangot tud majd egyszerre megszólaltatni.

Midzésre is kitűnően alkalmasak ezek a szintetizátorok. 16 csatornával (part) bírnak, 16 féle hangszer szólalhat meg egyszerre. Ebből nyolcat jelölhetünk meg a kiegészítő kártyának

Expansion gombbal. A sima GM dobszettek is megtalálhatóak a gépekben. A szabványtól annyiban térnek el, hogy két dobcsatornát adhatunk meg (drum1-2 gombok), mikor máshol csak tízes part-on szólaltathatóak meg dobok. A kiegészítő kártyán is akadnak

mindenféle dobhangok, de ezek csak 16-os csatornán hallhatóak.

Egy kicsit visszatérek a VE-JV1-es kiegészítőre. A hangszerek teljesen más rendszerben találhatóak meg, mint a GM szabványban. Mivel a kártya 512 Preset és 256 User hangot tartalmaz, logikus, hogy valahogy meg kellett oldani a helyzetet, hiszen akár-hogy is nézzük, a gombok segítségével csak 128 hang közül választhatunk. Itt jelenik meg a kis változás, hogy a hangszerek sorszáma négyjegyű. Az első számjegy 1-4-ig terjedhet (ezt a Variationnel váltjuk), a következő két szám a csoport kódja (1-16), az utolsó pedig a csoporton belüli kód (1-8). Ezekre nem vonatkozik a szintin feltüntetett csoportosítás, hiszen ezek a hangok nincsenek annyira lekorlátozva. Az egész tulajdonképpen egy válogatás a nagyobb szintik hangjaiból, ami nemcsak zongorákat, fúvósokat vagy vonósokat tartalmaz, hanem például az analóg hangok széles skáláját is.

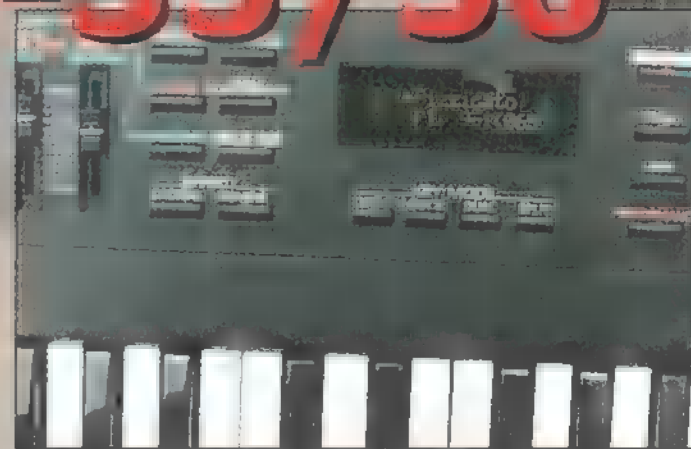
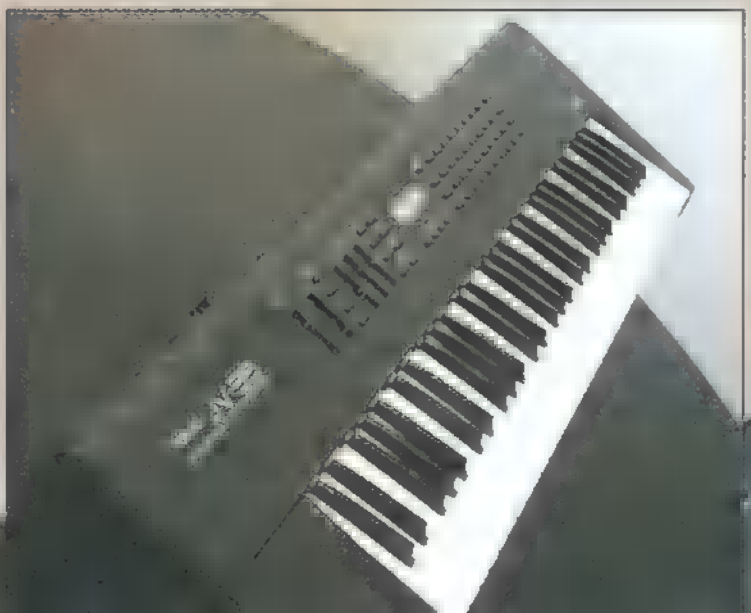
Mindkét hangszer kitűnően használható élőben színpadon is, hiszen több érdekes funkcióval is rendelkezik. A Split-mode röviden annyit jelent, hogy a billentyűzet két részre osztható, és ezeken más part hangjai hallhatóak és játszhatóak. A Dual-mode a két part hangjait egyszerre szólaltatja meg, az Oct 1, ill. Oct 2 érdekessége az, hogy szintik egy vagy két oktávval lejebb is játszsa azt, amit én.

Különböző effektek sokasága is megtalálható: az Effect gombbal egy rakat effektípus jelenik meg (Reverb, Chorus, Delay) az LCD kijelzőn, amelyeket egyenként is lehet módosítani, és a Reverb, illetve a Chorus gombokkal lehet aktivizálni. Azt hiszem, máennyi fért bele ebbe oldalba. Kérdéseiteket, javaslataitokat várom, ne restelljetez írni!

✉-X

nem csak 128 alaphangot tartalmazhatnak, hanem sokkal többet, mert rájöttek, hogy egy hang helyén több is ellér, ezeket hívjuk variációknak, és a Variation gombbal válthatunk köztük. Ez egyébként a GS szabvány lényege, amit maga a Roland fejlesztett ki. Megjegyzem, hogy ezek a hangok mind CD minőségűek, és hogy a taglalt szintik egészen elhanyagolhatóan zajosak.

Nem sok embert elégítenek ki a beépített hangok, ezért nem árt megnövelni a hang-



VÍZÉLY Újra Primax Joystickok

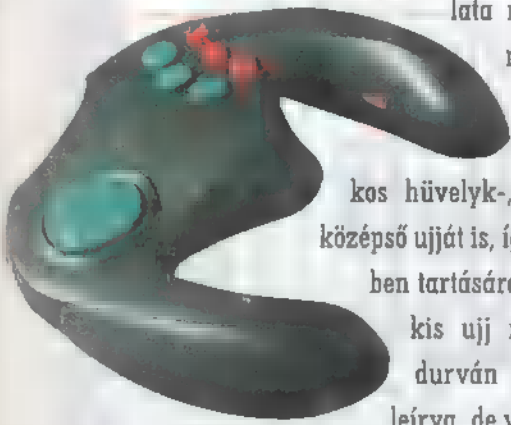
Hódító Excalibur

Hűséges olvasóink hozzászokhattak, hogy Schuerue minden számban igyekszik egy-két gyártó gamepadjeit, bot- és egyéb kormányait bemutatni. A Primax oly sok gyártóhoz hasonlóan PC-hez gyárt mindenféle kiegészítőket (mi is teszteltünk már scannert), az igen széles repertoárnak egyik kis szelete a „játékirányító eszköz” kínálat. A kissé körülményes megfogalmazást az indokolja, hogy ■ bemutatott eszközök egyike gamepad, ■ három botkormány megnevezése pedig a szokásoktól eltérően gamestick, vagyis játékbotocska.

Congueror

Igen méretes gamepad, hosszan elnyúló markolattal, és igen szép mennyiségű gombbal. A hosszú „fogantyúra” szükség is van, mivel ■ összes gomb használata mind a jobb, mind a bal kézen lefoglalja a játékos hüvelyk-, mutató- és középső ujját is, így a pad kézben tartására a gyűrűs és kis ujj marad. Elég durván hangzik így leírva, de valójában kényelmesen megfogható – lásd a képet. Funkciói túlmutatnak a megszokott gamepad szerepkörön, ■ X és Y tengely mentén való elmozdulást jelző iránypanel és ■ négy tűzgomb mellett ugyanis fel van szerelve a tolóerő növelése-csökkentése, valamint a jobb és bal irányú csűrés (rudder) jelzéseit kiküldő gombokkal. Külön szolgáltatása még, hogy ■ elsődleges és másodlagos tűzgombnak van turbó funkciója, melyet vagy a jobb hüvelykujjal elérhető gombokkal, vagy középső ujjal kapcsolhatunk. Mivel minden jelet a game portra köthető csatlakozón keresztül közöl ■ géppel, nem sok kavarás van ■ kalibrálással. Windows 95 alatt ■ „4 button flight yoke whithrottle” típust kell választani a listából, és beállítás előtt kipipálni a „Rudder” opciót. DOS alatti játékoknál, ha van hasonló lehetőség, akkor hajrá, ha nincs, akkor a standard gamepad lehetőséget kell választani, az extra gombok nyomkodásának hatására ■ utóbbi esetben is szorgalmasan küldözgetik ■ jeleket, s az már ■ program beállíthatóságának függvénye, hogy lehet-e valamit kezdeni velük.

A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 4220 Ft.



UltraStriker

A botkormány, egy digitális pilóta alapvető igényeit már megfelelően ki tudja elégíteni. Ez lehetne akár ■ jelmondata is ennek a „játékbotocskának”, melyen a négy tűzgomb és ■ nézetváltó (HAT Switch) mellett egy speciális tolóerő szabályzó található. Mivel minden gomb – ettől a kategóriától megszokott módon – szigorúan jobbkezes fogásra tervezett karon kapott helyet, a játék közben bal mellső végtagunkkal a billentyűzeten zongorázhatunk, ami bizony szükséges lehet néhány bizonyultabb vezérléssel rendelkező szimulátornál. A talapzaton mindössze a négyfokozatú módváltó található, a menet közbeni elállítódás megakadályozását elektronika végzi.

A négy billentyű és a nézetváltó működésében semmi különlegesség nincs, a tolóerő szabályzó azonban igen érdekesen üzemel. A PC joyok esetében ez analóg jel, éppen úgy, mint ■ X és Y tengely irányú kitérés. Az UltraStriker-nél azonban két gombbal, vagyis digitálisan szabályozhatjuk, innen származik kilométeres elnevezése, a „Digital-control Analog Throttle” is. Két üzemmódja van, ■ közép-■ álló (Auto Centering) és a hagyományos, az utóbbi ■ alapértelmezés. Hagományos módban a tolóerőt növelhetjük és csökkenthetjük a két gombbal, felengedett állásban folyamatosan ugyanazt ■ értéket közli a géppel. A középre álló mód ■ a szimulátor játékokban hasznos, hanem az olyan programoknál, ahol ■ bot X irányú mozgást jelent, mint ■ előre-hátra mozgás, ekkor ugyanis ■ tolóerő szabályzóra állíthatjuk ■ utóbbi iránypárt, és amíg nyomjuk a gombot, addig mozgunk az adott irányba. A négyállású módváltóval pedig a játék kínálta választékhoz igazíthatjuk a kormányt.

A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 6080 Ft.

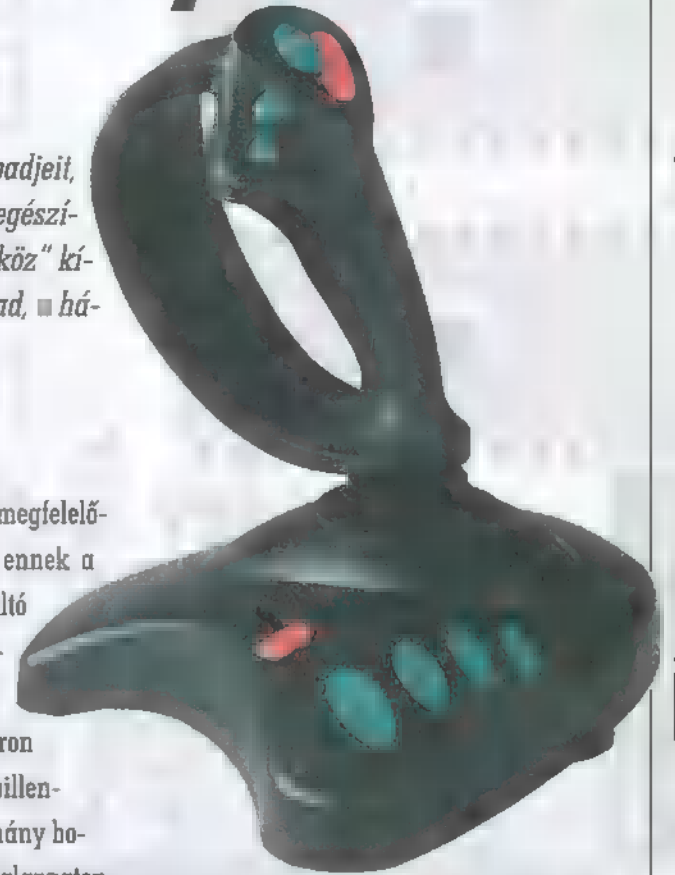
UltraStriker Max

Tudásában teljesen azonos az előző társával, mindössze néhány külső jegyében tér el attól. A tolóerő szabályzó gombpár itt a kissé megnövelt felületű felső panelen kapott helyet, valamint ennek a karnak a tövében már ■ csuklótámasz.

A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 6080 Ft.

Excalibur

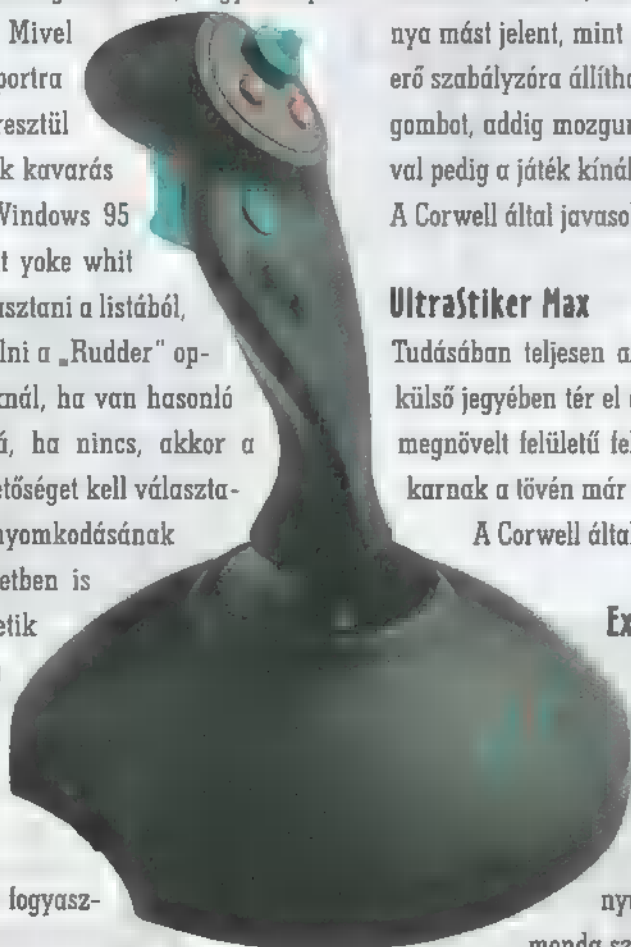
Már első ránézésre is látszik, hogy nem egyszerű darab, megragadva pedig ■ DNS molekula jutott róla eszembe, mivel tekeredik, csavarodik és pöndörödik. Bár neve részben formájára akar utalni, de kissé mellényúltak, mivel ■ Excalibur egyenes kard a monda szerint, a védőkösér pedig – amit ■ joy formáz



– inkább ■ lovassági szabályokra jellemző. Annnyiban viszont találó ■ elnevezés, hogy egy mezei kormányval legalább annyira nehéz véghezvinni azt, ami ■ Excalibur-ral természetes, mint a Pendragon legendában végrehajtott tetteket megismételni.

A négy tűzgomb, a nézetváltó, az analóg tóerő szabályzó, az X és Y kitérés mellett ■ kormányval a Z tengely mentén való elmozdulás is analóg szabályozható, a bot jobbra vagy balra fordításával. Ez utóbbi a szimulátoroknál a csűrést szabályozza, ami legalább olyan fontos ■ repülő eszközök irányításában, mint a fel-le és a jobbra-balra kormányzás. A széles talapzatnak köszönhetően még relatív kis súlya ellenére sincs szüksége a joynek tapadókorongokra a biztos asztalfogáshoz, a jobbkezes boton a gombok könnyen elérhetők, a turbókapcsolók is kellemesen kézre állnak, csak a tolóerő szabályzót vehették volna kicsit nagyobbra. Egy üzemmód-váltó kapcsolót itt is találunk, de ■ változtatosság kedvéért itt alul, kissé elrejtve, a trim controll-t szintén elektronika végzi. Az imént turbókapcsolókat emlegettem – mind a négy tűzgombra külön kapcsolhatjuk ki-be ezt a lehetőséget, a bekapcsolt állapotot pedig egy kis led jelzi. A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 8540 Ft.

A Primax kormányokat a magyarországi nagykereskedő, a Corwell Kft. adta tesztre, érdeklődni a számítástechnikai boltokban és az Office Depot üzletekben lehet. ■ X



Scanner kavalkád

Sok kicsi sokra megy

A PC-X Tesztlabor nem nagy, hanem sok lába vágta a fejszét. Elhatároztuk, hogy a továbbiakban megpróbálunk egy-egy alkatrész, periféria minél több típusáról készíteni nagyobb teszteket. Ennek a sorozatnak az első darabja a mostani, scannereket ismertető cikk. A teszt példányok kiválogatásánál két szempontot tartott szem előtt Schuerue, hogy asztali masináról legyen szó, és ára a megfizethető kategóriába essen.

Nem is a szó szoros értelmében vett „tesztről” beszéljünk, inkább csak bemutatjuk a különböző termékeket, s rangsorolást, a legjobb kiválasztását rátok hagyjuk – sokféle tulajdonságát

teszük közzé egy-egy teszt darabnak, így mindenki saját igénye szerint dönthet a példány sorsa felől. A sok scanner miatt a részletes mérési táblázat hatalmas helyet foglalt volna a lapban, így csak a gyári- és a sebesség adatokat tesszük közzé, a mérési eredmények a CD MELVIZ\SCANNER alkönyvtárban Excel táblázatban találhatók. Az értékeket szolgálta

tó tesztábrát megtalálhatjátok TIF formátumban ugyanebben az alkönyvtárban, így bárki egymás mellé teheti akár az összes képet, illetve utánajárhat, hogy számok látványilag pontosan mit is takarnak (bár egy rosszul beállított monitornál még a legjobb kép is borzalmas színeket mutathat). Az állományok természetesen tömörítve vannak, helyi szakkonzíliumunk úgy ítélte meg, LZW-féle zanzásító eljárást alkalmazunk a TIF képeken – hogy melyik scannerhez melyik kép tartozik, azt dőlt betűs résznél olvashatod le.

Mindenek előtt meg kell, hogy köszönjem a PC-World, belül is Makk Attila segítségét, mert nélküle ebben a formában biztosan nem valósult volna meg a tesztelés. A különböző scannereket az esélyegyenlőség jegyében ugyanazon az AST Pentium II-266-os, gyári összeszerelésű konfiguráción, Windows 95 alól, Adobe Photoshop 4.0-val vettük használatba. A TWAIN drivert és a települt alkalmazásokat igyekeztünk nyomtalanul eltüntetni, mielőtt másik eszközt csatlakoztattunk a gépre. A parallel portos beállításoknál igen egyszerű volt a dolgunk, az SCSI felületen kommunikálók esetében pedig saját, készülék mellé adott kártyát használtuk.

Elsőként egy normál méretű 9x13-as fényképet húztunk be a scanner megadott optikai felbontásával, ennek beolvasási idejét mértük az elindításától a befejezéséig, a változó lemeztöredezettség miatt némileg lassuló, képernyőre kerülés ideje nincs benne. A következő lépés a teszt-ábra beolvasása volt. Az ábra nyomdai levilágító gépen készült 3600 dpi felbontásban, egy PostScript állományból, melyet kollégám írt, kivédve ezzel az esetleges software-ből származó torzítást. Az ábrának számunkra lényeges részei a négy 100%-os alapszín (Cyan, Magenta, Yellow, Key) négyzete, a 20, 40, 60 és 80%-os telítettségű, minden színt tartalmazó körök, és a belső, összefutó vonalakból álló kör. A szín és telítettség alakzatokból, valamint alap fehérből (minden szín 0) öt-öt helyen vettünk mintát, ezek átlaga és szórása szerepel a táblázatban. A tesztelt scannerek mindegyike RGB érzé-



| Gyári adatok | típus | Profi 9600 | gyártó | Primax | típus | Paragon 1200SP | gyártó | Mustek |
|---------------------|-------------|-------------------|--------------|------------|-------------|-----------------|--------------|------------|
| | megoldás | sikágyas | max. méret | A4, Letter | megoldás | sikágyas | max. méret | A4 |
| opt. Felb. | 600x1200dpi | drv. Felb. | 9600x9600dpi | opt. Felb. | 600x1200dpi | drv. Felb. | 2400x2400dpi | |
| csatoló | SCSI | színmélys. | 30bit | csatoló | SCSI | színmélys. | 30bit | |
| Mért adatok | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | | |
| beolvasási sebesség | 1200 | 187 | 0.155833333 | 1200 | 320 | 0.266666667 | | |
| ár | 70.000 Ft | | | 79.500 Ft | | | | |
| Gyári adatok | típus | ScanExpres 12000P | gyártó | Mustek | típus | Colorado Direct | gyártó | Primax |
| | megoldás | sikágyas | max. méret | A4, Letter | megoldás | sikágyas | max. méret | A4, Letter |
| opt. Felb. | 600x1200dpi | drv. Felb. | 9600x9600dpi | opt. Felb. | 300x600dpi | drv. Felb. | 4800x4800dpi | |
| csatoló | printer | színmélys. | 36bit | csatoló | printer | színmélys. | 30bit | |
| Mért adatok | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | | |
| beolvasási sebesség | 600 | 231 | 0.385 | 600 | 109 | 0.181666667 | | |
| ár | 36.800 Ft | | | 24.780 Ft | | | | |
| Gyári adatok | típus | Freescan | gyártó | Logitech | típus | Page Partner | gyártó | Primax |
| | megoldás | lapbehúzó, autom. | max. méret | A4, Letter | megoldás | lapbehúzó | max. méret | A4, Letter |
| opt. Felb. | 600x600dpi | drv. Felb. | 4800x4800dpi | opt. Felb. | 300x600dpi | drv. Felb. | 2400x2400dpi | |
| csatoló | printer | színmélys. | 24 | csatoló | printer | színmélys. | 24 | |
| Mért adatok | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | | |
| beolvasási sebesség | 600 | 88 | 0.146666667 | 600 | 80 | 0.133333333 | | |
| ár | 62.672 Ft | | | 35.900 Ft | | | | |

kelővel szerelt, ezért szabad 100% értéket elvárni a mintavételezés során, de a színhelyességről azért árulkodik. Ami sokkal érzékletesebb, az a stabilitása, vagyis, hogy minél kisebb legyen öt mintavétel összesített eltérése az átlagtól. A belső körnél egy 0-1 közötti értékkel azt adtuk meg, hogy mennyire bontható önálló vonalakra a legsűrűbb részen.

Lapbehúzó scannerek

Elkülönített lapok behúzására alkalmas készülékek, könyv, prospektus, vagy egyéb, több lapból álló dokumentum nem olvasható be velük, túl vastag eredetikkel is meggyűlhet a bajuk. Előnyük viszont, hogy több lapból álló sorozatok beolvasásához, leginkább szövegfelismerő és fax alkalmazások esetében nem szükséges a

scanner külön „betéte”, ami jelentősen gyorsíthatja a munkát.

AV100C

Egyszerű kivitelű, kis méretű eszköz, külső tápegységgel. A beragadt vagy leerdén behúzott eredeti a scanner szétnyitásával könnyen eltávolítható. A dokumentum útja némileg hajlított. A TWAIN driver mellett, a Papercom irodai alkalmazáscsomagot is adják mellé.

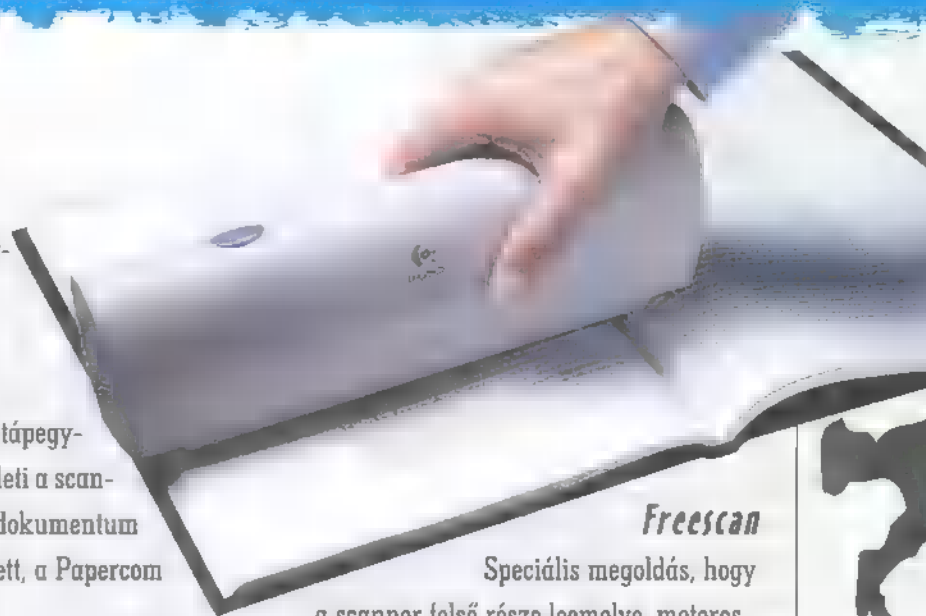
Gyártó: Avision

Kép: AV100C.TIF

Ára: 58.900 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104



Freescan

Speciális megoldás, hogy a scanner felső része leemelve, motoroskézi üzemmódban lehetőséget nyújt vastag, vagy több lapból dokumentumok beolvasására is. A saját meghajtóprogram és TWAIN mellett Adobe PhotoDeluxe, Xerox TextBridge OCR, és DocuMagic Papermaster jár mellé.

Gyártó: Logitech

Kép: FREESCN.TIF

Ára: 62.672 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104



Page Partner

Külső tápegységes, formatervezett, nyitható scanner. Meghajtóprogramjával egy figyelő rutin is települ, ami dokumentum-behelyezésre a beolvasás és néhány alkalmazás elindítását automatikusan felkínálja.

Gyártó: Primax

Kép: PPAPAR.TIF

Ájánlott ára: 35.900 Ft + ÁFA

Importőr: Corwell Kft.

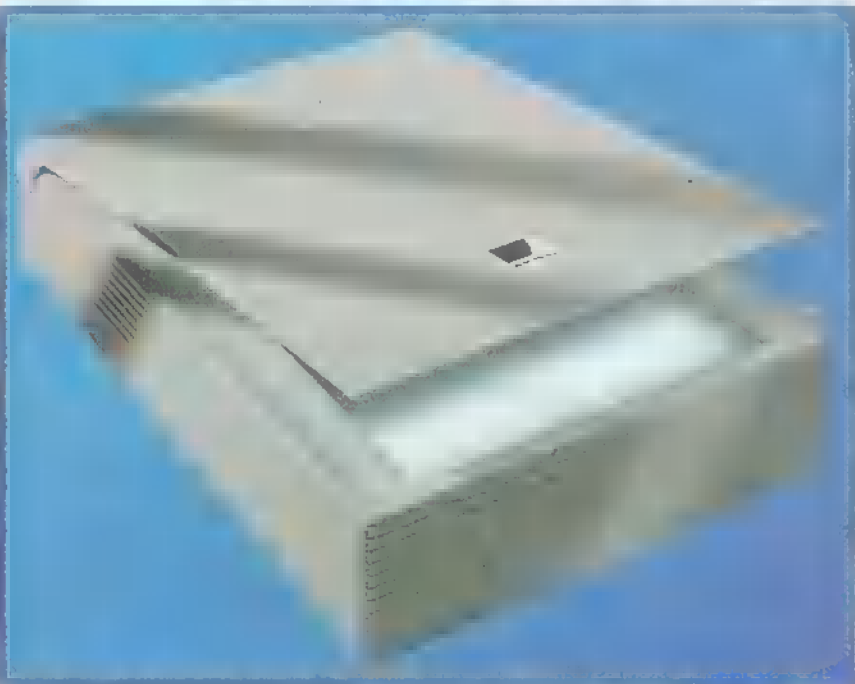
Érdeklődni a szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

Síkgyás scannerek

A beolvasni kívánt dokumentumot egy üveglapra helyezve, a megvilágító- és olvasóegység halad el alatta, így alkalmas több oldalas, vagy nagyon vastag eredetiek digitalizálására.

| | | | | | | | | |
|---------------------|------------|-------------|-------------|--------------|------------|-------------------|------------|-------------------|
| Gyári adatok | típus | Phantom 330 | gyártó | Mikrotek | típus | ScanExpress 6000P | gyártó | Mustek |
| | megoldás | síkgyás | max. méret | A4, Letter | megoldás | síkgyás | max. méret | A4, Letter |
| | opt. Felb. | 300x600dpi | drv. Felb. | 4800x4800dpi | opt. Felb. | 300x600dpi | drv. Felb. | 4800x4800dpi |
| | csatoló | printer | színmélys. | 30bit | csatoló | printer | színmélys. | 24bit/36bit belső |
| Mért adatok | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | | |
| beolvasási sebesség | 600 | 83 | 0.138333333 | 600 | 199 | 0.331666667 | | |
| ár | 36.900 Ft | | | 23.980 Ft | | | | |
| Gyári adatok | típus | Dexxa 4800 | gyártó | Dexxa | típus | AV100C | gyártó | Avision |
| | megoldás | síkgyás | max. méret | A4, Letter | megoldás | lapbehúzó | max. méret | A4, Letter |
| | opt. Felb. | 300x600dpi | drv. Felb. | 4800x4800dpi | opt. Felb. | 300x600dpi | drv. Felb. | 4800x4800dpi |
| | csatoló | printer | színmélys. | 24bit | csatoló | printer | színmélys. | 24bit/36bit belső |
| Mért adatok | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | | |
| beolvasási sebesség | 600 | 65 | 0.108333333 | 300 | 95 | 0.316666667 | | |
| ár | 38.400 Ft | | | 58.900 Ft | | | | |
| Gyári adatok | típus | Scanrom 4E | gyártó | Artec | típus | Photo Organiser | gyártó | Primax |
| | megoldás | foto/tálcás | max. méret | 100x150mm | megoldás | foto/lapbehúzó | max. méret | A5 |
| | opt. Felb. | 400x400dpi | drv. Felb. | 1200x1200dpi | opt. Felb. | 400x400dpi | drv. Felb. | 1200x1200dpi |
| | csatoló | printer | színmélys. | 24 | csatoló | printer | színmélys. | 24 |
| Mért adatok | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | felbontás | 9x13 fotó | sec/sor | | |
| beolvasási sebesség | 1200 | 78 | 0.065 | 600 | 49 | 0.081666667 | | |
| ár | 27.800 Ft | | | 31.320 Ft | | | | |





Scan Express 6000P

Külső tápegységes, ■ fej haladása a fedélen lévő zöld csíkon látható. Ulead iPhoto Plus és Xerox TextBridge OCR programot kapunk a saját és twain driver mellé.

Gyártó: Mustek

Kép: MSE600.TIF

Ára: 23.980 Ft + ÁFA

Forgalmazó: Mixim Kft.

Tel 217-8762 / 12 v. 13

Scan Express 12000P

Kicsit vastagabb, mint a 6000P, de az ötletes jelzőcsík itt is megtalálható. A mellékelt software-ek kibővülnek a Micrographx Picture Publisher 6.0 és ABC Media Manager programokkal. Egyedi megoldás, hogy ■ fedél nyitására előugrik ■ meghajtóprogram.

Gyártó: Mustek

Kép: MSE1200.TIF

Ára: 36.800 Ft + ÁFA

Forgalmazó: Mixim Kft.

Tel 217-8762 / 12 v. 13

Colorado Direct

Ultrakönnyű, külső tápegységes készülék. A rajta található gomb megnyomására előugró menüből kiválasztható ■ használni kívánt alkalmazás, vagy némi várakozás után a kijelítet el is indítja az előre beállított paraméterek szerint (pl. fénymásoló). Programkinálata meggyezik a Profi 9600-al.

Gyártó: Primax

Kép: PRCOLDR.TIF

Ajánlott ára: 24.780 Ft + ÁFA

Importőr: Corwell Kft

Érdeklődni ■ szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

Dexxa 4800

A Colorado-hoz hasonlóan ezen a készüléken is találunk egy saját menüjét indító gombot.

Gyártó: Dexxa

Kép: DXX4800.TIF

Ára: 38.400 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104

Fotó scannerek

Az A4 méretnél kisebb eredeti (általában A5) beolvasására alkalmas, de az olvasófejet, vagy a dokumentumot önállóan mozgó scannerek. A két megvizsgált készülék csak papírkép digitalizálására alkalmas, dia, illetve negatív beolvasásához szükséges átvilágítóval nincsenek felszerelve.

Scanrom 4E

Ránézésére külső CD meghajtóra emlékeztet, a scannelni kívánt képet egy zárható tálcába kell behelyezni. A beolvasás során a készülék „kiölti” és „behúzza” a nyelvét, elég humoros megoldás. Létezik belső változata is, de ■ cikk írásának pillanatában még nem volt raktáron.

Gyártó: Avision

Kép: ASCROM.TIF

Ára: 27.800 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104

Photo Organiser

A behúzó tálcáról a scanner maga leemelhető, és kézi scannerként használható. Photo Wiewer, Photo Album és Photo Workshop programokat mellékelnek a driverekkel ■ készülékhez.

Gyártó: Primax

Kép: PPHOTOR.TIF

Ajánlott ára: 31.320 Ft + ÁFA

Importőr: Corwell Kft

Érdeklődni a szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

Abban a kérdésben, hogy kinek melyik készülék az ideális, leginkább az egyéni igények és lehetőségek a mérvadók, hiszen másra van szükséged, ha honlapod kialakításához kell képeket beolvasnod, vagy éppen ■ modemedből és nyomtatódból akarsz faxot varázsolni. Azt azonban erősen remélem, hogy némi segítséget jelent ez az adathalmaz az eligazodásban. A PC-X Tesztlaborral kapcsolatban pedig várjuk javaslataitokat, hogy miket vizsgáljunk meg, és ötleteiteket hogy miként tehetjük azt minél használhatóbb és objektív formában.

PC-X

Paragon 1200SP

A driver-ek mellett Micrographx Picture Publisher 6.0 és ABC Media Manager 6.0 teljes verzió, és számos limitált alkalmazás rejtezik dobozában.

Gyártó: Mustek

Kép: MPRNG12.TIF

Ára: 79.500 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104

9600 Profi

Egyszerű, szögletes kivitel, fedele talán a legvékonyabb és legkönnyebb a vizsgált scannerek között. MGI Photosuite SE és Readiris OCR, a twain driverhez hasonlóan 16 és 32 bites változatban is.

Gyártó: Primax

Kép: PP9600.TIF

Ajánlott ára: 70.000 Ft + ÁFA

Importőr: Corwell Kft.

Érdeklődni a szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

Phantom 330

Belső tápegységgel szerelt, a meghajtóprogram mellett Ulead iPhoto Express és Caere OmniPage LE OCR-rel szállított eszköz.

Gyártó: Mikrotek

Kép: MTPH330.TIF

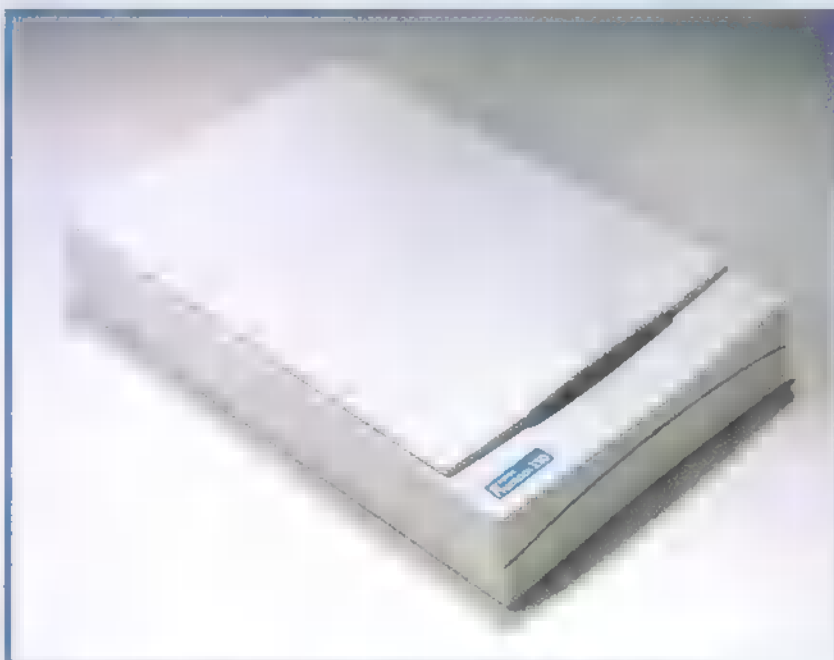
Ára: 36.900 Ft + ÁFA

Ára: PhotoShop 4.0 OEM-mel

69.900 Ft + ÁFA

Forgalmazó: Pilot Comp

Tel: 351-2338



WIZÉLY Avigo

Digitális napló

Nem könnyű besorolni a Texas Instruments Avigo keresztnévű ketyeréjét. Lényegesen többet tud ugyanis, mint az egyszerű kis digitális naplók, viszont kevesebbre képes, mint a palmtopok. Az Avigo formájában feleles noteszt mintáz – adatbeviteli eszköze nem billentyűzet, hanem egy kis speciális toll, amellyel a háttérvilágítással ellátott kijelzőt kell a megfelelő helyeken megérinteni. Sam. Joe és Mr. Chaos csak egy-két napra kapták meg, s máris beleszerettek.

A Texas Instruments régi motoros, idehaza is évek óta képviselteti magát – igaz, a tengeren túl sokkal nagyobb piaci részesedést tudhat magáénak, mint Európában, pláne a keleti régióban. Éppen ezért új cég alakult kifejezetten azzal a céllal, hogy az egyszerűbb és a komolyabb grafikus számológépeket, kalkulátorokat, a kézben tartható számítógépeket népszerűsítse idehaza is. Van belőlük bőven, terveink szerint következő számunkban jó néhány erősebb számológépet is bemutatunk – reméljük, addig „feláll” a hazai Texas képviselő. Addig is hadd mutassunk be két kisebb elektronikus noteszt, elsőként az igazi komputeres csemegének számító Avigót.

Minden olyat tud, amit egy digitális naplótól elvárunk, de szolgáltatásai „meg vannak spékelve”, amittől bele kell szeretni. Csak úgy kutya-futtában: határ-időnapló, figyelmeztető hangjelzéssel, hogy ne feledjük el teendőinket, öröknaptár, mely nem csupán az aktuális hónap kijelzésére alkalmas, hanem kijelzőn ellér egy fél év is akár. Az időzónás óra, képes több város idejének egyszerre történő megjelenítésére is. Számológép, mely lehet standard, de akár dátumszámító is. Egyszerű rajztábla, a legegyszerűbb rajzoló funkciókkal. És végül kedvencem, a címjegyzék. A készítőik mindenre gondoltak, benne szereplő delikvensekről minden elképzelhető adat feljegyezhető. Telefon, telefax, mobil telefonszámok, e-mail, munkahelyi és

otthoni cím, születésnap, aminek „bekövetkeztekor” riaszt is a kütyü. Ha valakinek mindez nem volna elég, akkor még tovább bővítheti a beviteli mezőt egy általa meghatározott adatsávval, pl. oltási bizonyítvány száma, becenév, ilyesmi.

Amikor szöveges adatot viszünk be, akkor azt megjelenő „QWERTY” kiosztású billentyűzetet tehetjük meg, úgy, hogy a kirajzolt apró billentyűket próbáljuk meg eltalálni toll hegyével. A másik, leleményesebb módszer, hogy telefonéra emlékeztető, „ABC-DEF-GHI” billentyűket nyomogatjuk, s körmölés közben az Avigo megpróbálja kisűtni, hogy mit akarunk írni. Na, ezt egy kicsit meg kell magyaráznom. Tegyük fel, hogy egy címet akarunk rögzíteni, és az illető neve „Steve Hufnágel”. Amikor a keresztnévet pötyögjük, akkor első három betű bevitele után (függetlenül attól, hogy a hárombetűs mezőből például „S”-t nyomtuk-e le, vagy sem), kikeresi az 50,000 szavas szótárából azokat a szavakat, amelyek összeállíthatók ezekből betűkombinációkból, egy külön sorban felajánlja így a „Steve”-et is. Ilyenkor elég ráböknünk a felajánlott szóra, és máris megspóroltunk egy rahedli pötyögést. Jobb példa „meeting”: mivel „M” betű „O”-val, a „E” pedig az „F”-fel van egy csoportban, az első három betű bepötyögésével az „OFF” szót ajánlja – „T” beütésével azonban nincs több kombináció, s a „MEET” kezdetű szavakat kínálja fel. Az említett példák ott sántítanak, hogy Avigo csak anyanyelvén megy, azaz angolul, vagy németül, vagy franciául... és még sok más nyelven, de sajnos a magyarítás távol van még, idén biztosan nem fog megjelenni.

A mintegy 400 dolláros Avigo-hoz kapunk egy dokkoló állomást, melynek végéből kikandikáló kábel a PC soros portjába kell dug-

nunk, felinstallálnunk Win95 vagy NT alatt futó kommunikációs software-t, és már indulhat is az adatátvitel (ha gépünkön van infravörös soros port, akkor még a dokkolóra sincs szükség, mert az Avigo saját IR porttal bír). A kapcsolat segítségével nemcsak a bevitt adatokat lehet biztonságba helyezni és innen visszanyerni őket, hanem még egy jókora rahedli mindent. Megváltoztatható az Avigo beállításai és kommunikációs nyelve, de különböző alkalmazásokat is tölthetünk rendelkezésünkre álló IMB RAM-ba. Sok programcskát a Texas Instruments Web lapjáról (www.ti.com/avigo) tölthetünk le, ingyenesen. A kipróbálás idején négyféle játékot, és egy beépített számológépet kiegészítő üzleti kalkulátort találtam. Ami szintén óriási erény, hogy kapunk egy teljes változatú (!) Lotus Notes programcsomagot, amely már magában is jelentős értéket képvisel. Egy szintén mellékelt kiegészítő programmal a Lotus Organizer adatai hozhatóak egyszerűen szinkronba az Avigo-ban lévő adatokkal.

Az Avigo-t elkísérte cég egy másik üdvöskéje is, a keresztségben Pocket Mate („zsebhaver” :-)) nevet elnyert apróság is. Semmi különösebben kiemelkedő tulajdonságot nem mutatott, képességei egy átlagos elektronikus noteszéval megegyezők, de itt is jár a dokkoló állomás, és a full Lotus-ára pedig nagyon kedvező. További információ a Texas Trade Kft-nél 06-20-747-673-as telefonszámon. **Fr-X**



VÍZÉLY

Windows 98

egy új...
 egy új...
 egy új...

A napokban mutatták be idehaza hivatalosan a Win98 és az NT 5 első szárnypróbálgatásait – a megjelenés persze odébb van még. **MD** és **Mr. Chaos** ennek apropójából beszélgetett el Írországból tartózkodó, régi barátjával, Michael Durhammal, azaz Durham Mikivel, aki lassan egy éve hagyott fel a magyarországi squash-élet alakításával, s teljes erőből a Win98 honosításán dolgozik.

PC-X: Szerinted, mi lesz a lényeges különbség Win95 és a 98 között?

MD: A legfontosabb, hogy a rosszindulatú pletykákkal ellentétben a Win98 NEM egyenlő a Win95 + OSR2 + Internet Explorer 4-gyel. Rengeteg újítás, újdonság lesz, még felsorolni is nehéz. Először is gyorsabb és megbízhatóbb lett a telepítés,

felgyorsították a rendszerből való kilépést, és segédeszközökkel is biztosították a FAT32 jövőjét. Hatékonyabb lett az energiagazdálkodás, lassan már az egered is kikapcsolható. :-). A WSH (Windows Scripting Host) segítségével csomó mindent tudsz automatizálni a parancssorból. Jelentősen továbbfejlesztették a csökkentlátók, mozgásszervi bajokban szenvedők rendelkezésére álló „kisegítő lehetőségeket”. Jobban összemosták Win95 és az NT határait, például a WDM

(Win32 Device Modell) lehetővé teszi, hogy ugyanazt a drivert használjuk 98-hoz, mint az

NT-hez. A Windows Hangoló Varázsló (lemezkarbantartó) rendesebben eltakarít maga után, mint a Win95 eddig. Intelligensebb lett a töredezettség-mentés is, megnézi például, hogy milyen programokat használsz leggyakrabban, és ennek megfelelően rendezzi át a winchestert. Kisebb lesz az operációs rendszer sérülésének esélye: egyrészt folyamatosan ellenőrzi magát, több biztonsági másolatot készít, a verzióütközés-kezelő pedig rendet vág az illesztőprogramok (driverek) között. Ehhez kapcsolódik még Dr. Watson jelentős továbbfejlesztése is. Rengeteg új hardvert és kiegészítőt, Plug and Play eszközt támogat majd, nem is beszélve az olyan „csodákról”, mint

a multi-monitor lehetőség, ami jó DTP-hez, videó szerkesztéshez és Duke-hoz! :-). Ennél talán fontosabb az USB (Universal Serial Bus), DVD, IEEE 1394 („Firewire”), ACPI (energiagazdálkodás), AGP (grafikus port) és az infravörös (IrDA) portok támogatása. Továbbfejlesztették a PCMCIA kezelést (3,3 Volt; PC Card32; többfunkciós kártyák).

A szórakozás és multimédia területén fontos az MMX processzorok kihasználása, beépítik az ActiveMovie-t, lesz egy TV-néző program (persze csak tuner kártyával fog működni), „surround” módú hang és videó, és végül, de nem utolsó sorban a Plus! csomagból beépítésre kerülnek az „Asztaltémák” (Desktop themes). Ami az Internetet illeti, szintén hosszú a lista: integrált Internet shell – helyi, hálózati; az intranet és Internet adatok közötti határ elmosása. Az Internet Explorer 4 számos új tulajdonsága (pl: AutoComplete, csatornák, továbbfejlesztett History, Favorites stb.) egyszerűbbé teszi a böngészést. Lehetővé válik a Windows frissítése a weben keresztül.

PC-X: Hogyan látod a 32 bites FAT szerepét a jövőben? Érdemes lesz-e átállni rá (lesz-e támogatottság a segédprogramok terén), vagy lesz hasonló „zakó”, mint a mégis csak fragmentálódó NTFS-sel?

MD: Szerintem érdemes átállni. Ma már átlagosnak mondhatók a 2 vagy több GB-os winchesterek, a 32 bites FAT pedig takarékosabb (a kisebb cluster méret miatt), megbízhatóbbnak tűnik, és mint említettem, számos beépített segédprogram támogatja.

PC-X: És hogy állunk a 16/32 bitességgel? Teljesen 32 bites végre rendszer, és hogyan kezeli 16 bites programokat?

Infravörös figyelő [?] [X]

Állapot | Beállítások | Beállítások | Azonosítás

Infravörös kommunikáció engedélyezése

Alkalmazás támogatása a következő porton: COM4 és LPT3

Hatótávolságon belüli eszközök keresése és tesztelése

Keresés [] [] másodpercenként.

Szoftver telepítése a hatótávolságon belüli Plug and Play eszközökre

Adatátviteli sebesség korlátozása: []

Alapértelmezések visszaállítása

OK | Mégse | Alkalmaz | Súgó

Lehetőségek Varázsló [?] [X]

Szövegméret

A következő beállítások fogják meghatározni a szöveg és egyéb, a képernyőn megjelenő elemek méretét.

Válassza ki a kívánt beállítást. Javasolt megtartani az előző ablakban megadott beütemelt alapértelmezett kiválasztott beállítást.

Méret megváltoztatása

Megváltoztatja az ablakok címsorában, a menükben és egyéb helyeken használt szöveg méretét. Ez a beállítás nem változtatja meg az ablakokon belül megjelenő szöveg méretét.

Méret megváltoztatása


Megnöveli a képernyőn megjelenő elemek méretét, beleértve az ablakon belüli szöveget.

A Microsoft Nagyjító használata

Megnyit egy lebegő ablakot, melyben a képernyő egy részének nagyított képe látható.

< Vissza | Tovább > | Mégse

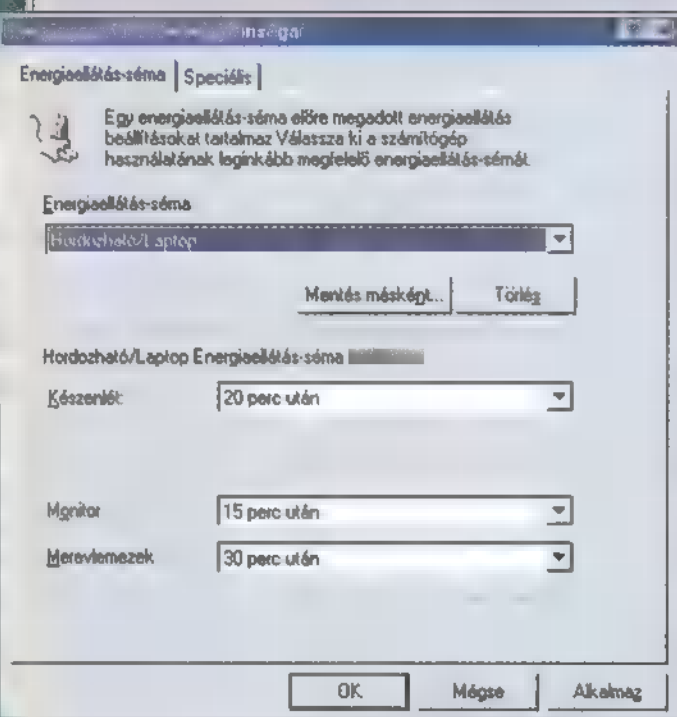
Meghajtó konverter (FAT32) [?] [X]



Néhány anti-vírus program és lemezes segédprogram nem működik a FAT32 fájlrendszerrel. A Meghajtó Konvertáló Varázsló most ilyen inkompatibilis programokat fog keresni.

Ha régebbi verziójú MS-DOS, Windows vagy Windows NT operációs rendszereket használ, nem fog tudni a merevlemezhez hozzáférni.

OK | Mégse



■ 32-biteseknek külön alrendszerük van, ■ 16 biteseknek csak egy közös. Lassan fél éve használunk mindenféle szintű Win98 bétaverziókat, és az a tapasztalatunk, hogy a Win98 jobban tűri ■ elszállásokat, mint a Win95. Stabilabb ■ rendszer – egy alkalmazás összeomlása ritkábban van hatással a többi futó alkalmazásra.

PC-X: Mikor lesz kész, és mikortól kapható a boltokban a magyar verzió?

MD: Az USA megjelenését követően ■ hónapon belül – ■ amerikai verzió jelenleg béta 3-ban van, várható megjelenése 1998. április/májusra tehető.

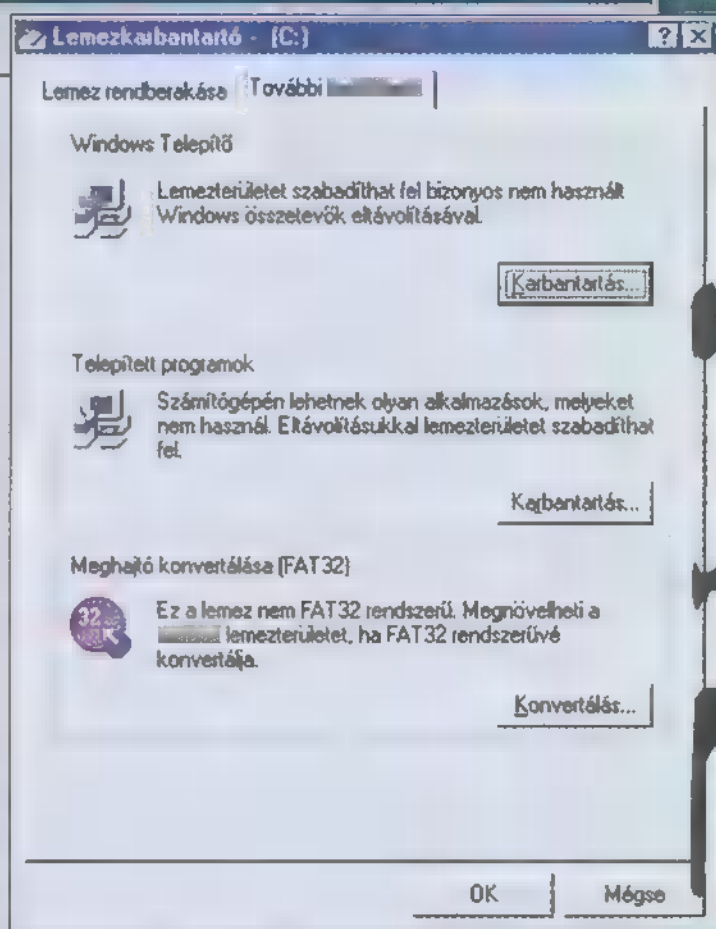
PC-X: Nos, egy Microsoft „fejéstől” véletlenül elcsípett mondatban azt hallottuk, hogy „Örülök, ha decemberre elkészül”. Ugyanakkor a madarak azt csiripeltek, hogy van már Release Candidate verzió (február eleje van! – TRf)... Most akkor, hogy áll a dolog?

MD: Milyen pesszimisták! :-). Én fenntartom, amit mondtam, szerintem késő tavaszra elkészül ■ amcsi verzió.

PC-X: Persze megfigyelők szerint csúszhat a végleges megjelenés a még mindig folyó Microsoft per miatt... Beszéljünk egy kicsit ■ honosításról. Hogyan történik, mekkora volumenű munka, hányan dolgoztok rajta, és egyáltalán, mi ennek a magva? Egyszerűen csak fordítottok, vagy ennél komolyabb lokalizációs munka folyik?

MD: Először jön egy pasi, aki kiválogatja az USA fájlokból a honosítandó információt tartalmazókat. Aztán jövünk mi, majd amikor készen vagyunk, jön ■ mérnök, aki az általunk „odahányt” magyar + ■ többi USA fájlból elkészíti a buildet. Ekkor jön ■ teszter, aki szegény, egész nap csak kattintgat és hibákat keres – amiket aztán nekünk kell kijavítani. Ez a folyamat izlés szerint ismétlődhet heti/havi rendszerességgel, attól függően, hogy az USA fájlok milyen gyakran változnak. A honosítás tehát párhuzamosan folyik a fejlesztéssel,

■ tavaly február óta dolgozunk rajta. Ketten csináljuk magát ■ Win98-at, egy harmadik srác ■ IE4-et. Van per ■ egy főnökünk is, aki több nyelvért felelős; egy „magyar kapcsolatunk”, aki ■ összes magyar termékért felelős; és vannak ■ nyelvészek, akikhez helyesírási és terminológiai bajainkkal fordulhatunk. Aztán ■ végén Bill kaszsiroz. :-). Ez azonban csak a kód. A dokumentáció és ■ Súlyfájlok elkészítése inkább hasonlít a hagyományos értelemben vett fordításra – ezt egy másik csapat végzi Magyarországon, tőlünk függetlenül, de ■ mi munkánkra támaszkodva. A honosítás – amit mi csinálunk – többet jelent ■ egyszerű fordításnál. Gondolatok csak a magyar



MD: Igen, 32 bites, de minden, ami futott Win95-ön, itt is fog; támogatja ■ összes Win32 és Win16 alapú alkalmazást. Több fejlesztés történt a Win98 felépítésében (pl. az alkalmazások telepítése és eltávolíthatósága területén), de ez nem befolyásolja a kompatibilitást.

PC-X: Ez is fontos, de rosszul fogalmaztam meg a kérdést. Arra gondoltam, hogy ■ NT-hez hasonlóan külön környezetben kezeli-e a futó alkalmazásokat. Tudod, ■ NT-nél nagy hangsúlyt kap, hogy egy „csúnya, rossz program” nem tudja megölni ■ egész op. rendszert (egyébként, dehogynem, de ez most mellékes :-)). Ebben a tekintetben ■ Win95-höz vagy ■ NT-hez van közelebb?

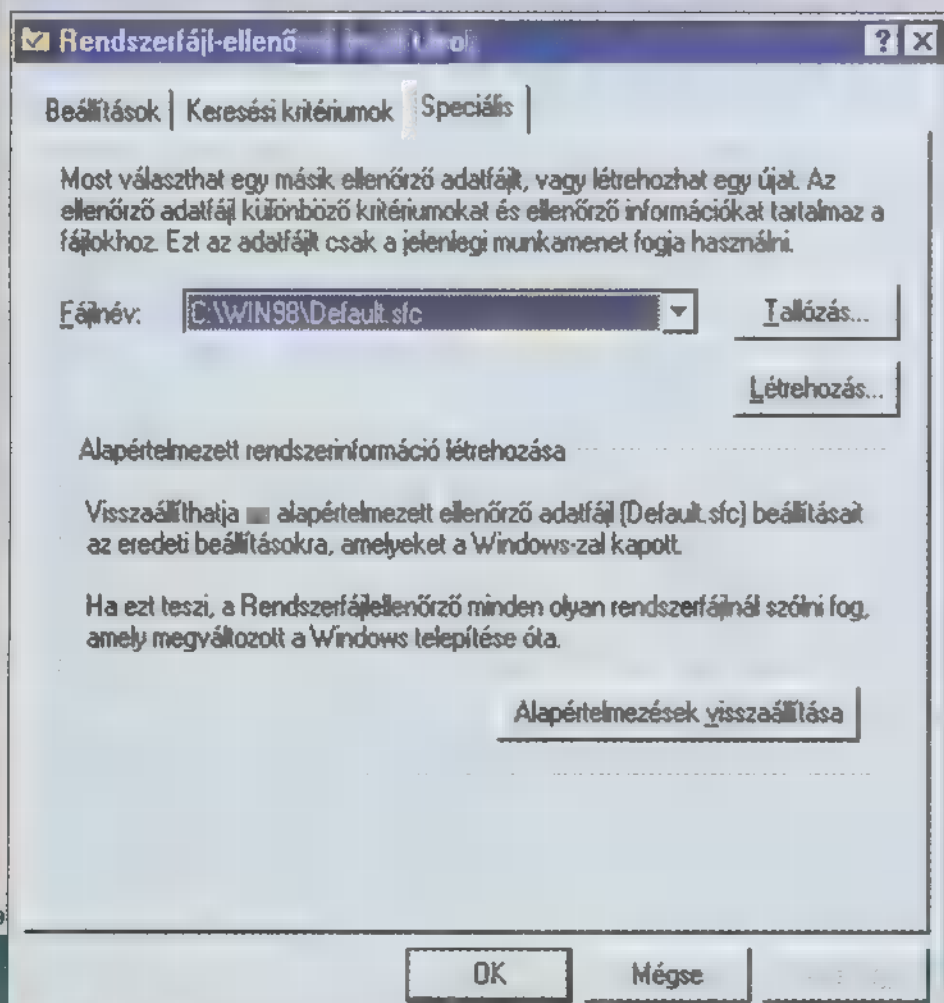
MD: Ilyen irányú kódátírásról, továbbfejlesztésről nem tudok. Míg az NT-ben minden program (még a 16-bites is) külön alrendszerben fut, a Win95/98-ban

betűkészletekre, a helyi dátum- és időformátumokra, mértékegységekre, sablonokra, példafájlokra stb. Szóval, sok „buher-része” van a munkának, de programozni azért ■ szoktunk... Egyébként fordításnak sem rossz, kábé 360000 szó van a szoftverben, szerencsére ezek nagy részét ■ Win95-ből és NT 4-ből újra tudtuk hasznosítani.

PC-X: Milyen ■ élet a Microsoftnál belülről? Pláne így, magyar szemmel, hogy dolgoztál itt is, ott is.

MD: Otthon főként marketingtevékenység folyik, itt pedig gyártás és fejlesztés; az épületben, ahol dolgozunk, kb. 500 ember van, így egy kicsit személytelenebb (otthon érezhetőbb volt a csapatszellem). Ebből a két dologból következően itt kisebb a hajítás, ■ feszültség és idegeskedés. Ez itt kérem szépen a technika élvonala, nagyképién úgy is mondhatnám, hogy bizonyos lokig mi alakítjuk a jövőt. :-). Ez az egyik dolog, ami miatt az emberek lenyelik azt a békát, hogy a fizetésük nem a legversenyképesebb – ■ Microsoft bár óriási, nem híres a vaskos fizuról. Ugyanakkor itt kevésbé becsülik meg ■ egyént, tehát inkább érzed magad könnyen pótolható sakkfigurának. Viszont laza ■ légkör, és ez szerintem jótékony hatással van a munka minőségére, hatékonyságára. Totál nemzetközi ■ társaság – ■ spanyol lányok lyukat beszélnek a hasádba, az oroszok fusznak egy kicsit, de rengeteg a színvonalas squash partner!

PC-X



Házi Barkács 3

VÍZÉLY



Ez történt a Házi Barkácsban: miután képzeletbeli gépünkől Schuerue kicsalta az első életjeleket. TRÍ kezelébe vette a winchestereket. Particionálta, majd formatálta őket, ezután DOS-t telepített és „gallyazott”. Megtörtént a Config.sys és az Autoexec.bat megírása, végül belekezdett a Windows 95 telepítésébe.

Miközben első útjára indul operációs rendszerünk, foglaljuk össze gyorsan, mik a céljaink, mit is csinálunk itt már több hónapja. Ugye az elsődleges cél, hogy egyfajta „multiboot” lehetőséget előállítva egy rendszerbe foglaljuk a 6.21-es DOS-t és a Win95-öt. Felmerülhet a kérdés, miért van erre szükség, miért nem használjuk ki magát a DOS 7.0-át, amit úgyis megkapunk a Win95-tel, ha akarjuk, ha nem. Nos, első ránézésre talán nem egyértelmű, de amíg a 6.21-es DOS képes a Win95-től teljesen elszigetelten működni, a 7-esről ugyanez nem mondható el. Elég, ha csak a Config.sys-t és az Autoexec.bat-ot nézzük. A 6.21-esnek és a Win95-nek külön-külön megvannak ezek a rendszerállományai, míg a 7-esét nem lehet így leválasztani. Pedig erre szükség van, mert míg a DOS jobbra a jó kis 16 bites driverekkel dolgozik, a Win95 adott esetben ezektől heveny görcsöt kaphat. Jó példa erre a CD-ROM olvasók esete. Mielőtt elindul a Win95, első dolgunk lesz kipucolni a CD-meghajtót a Win95-ös Config.sys-ből (ha az Autoexec.bat-ba tedded, a Windows maga is „kiREMeli”) – és a 7-es DOS-éből is, mivel a kettő ugyanaz. Biztos meg lehetne oldani, hogy kecske is legyen meg káposzta is, de nem hiszem, hogy egyszerűbb és hatékonyabb volna, mint megtartani párhuzamosan a régi oprendszert. Így mindenki azt kapja, amit szeretne, és amit megérdemel.

Na, remélem, hogy rövid eszmefuttatósom alatt, túlestünk a borzasztóan ronda, kék montázs nézegetésén, és – hálózati kártyával rendelkező gépünk esetén – eljutottunk a legelső kritikus pontig, amikor is kiderül, hogy sikerült-e jól beállítanunk paramétereit. Nálunk NE2000 kompatíbi-

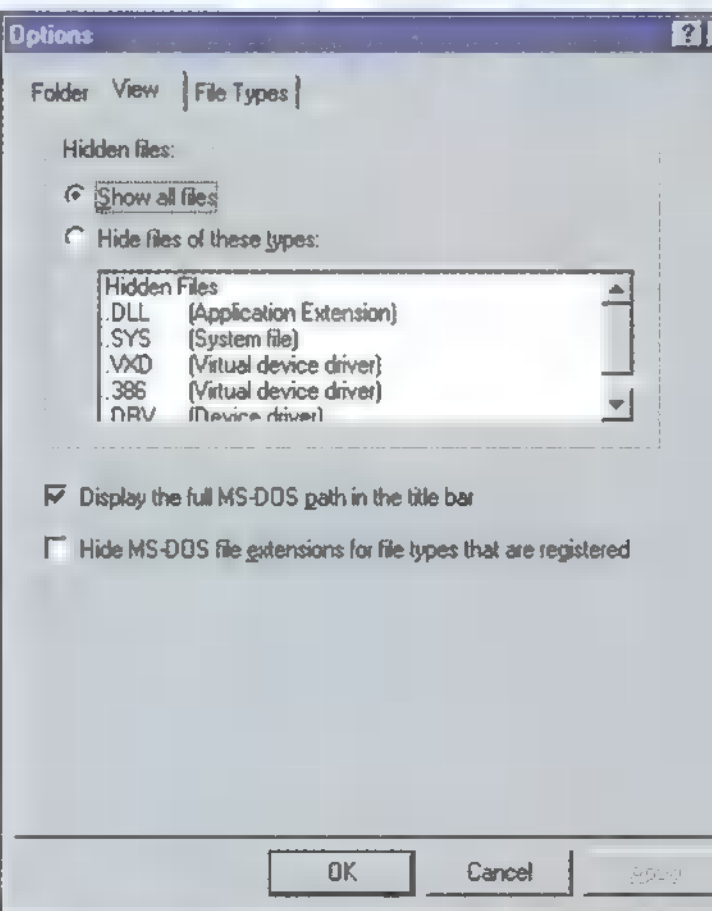
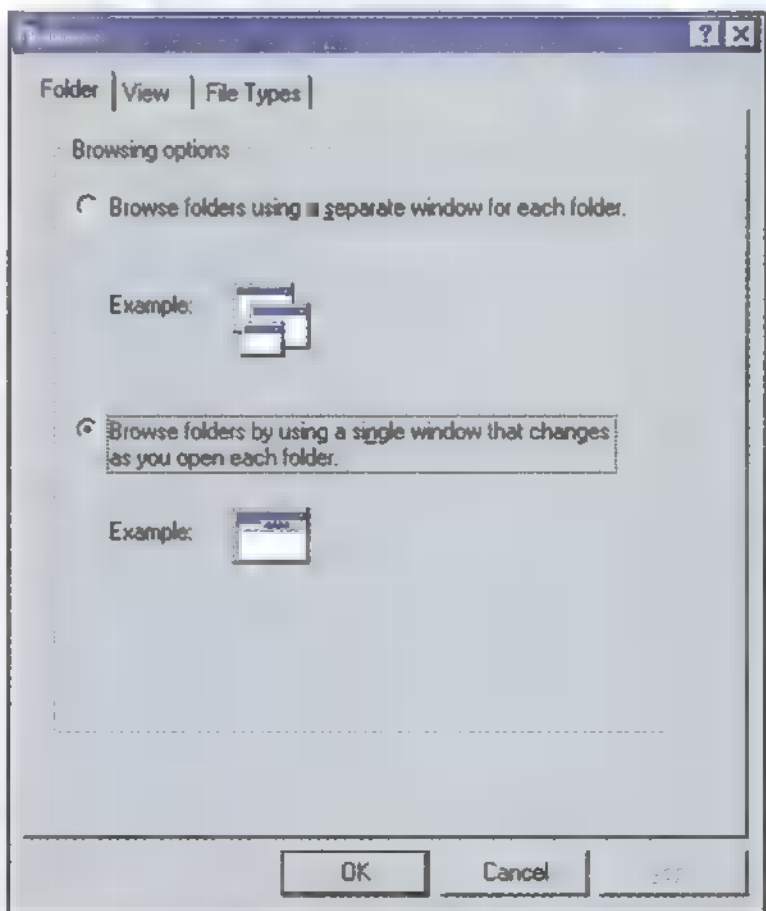
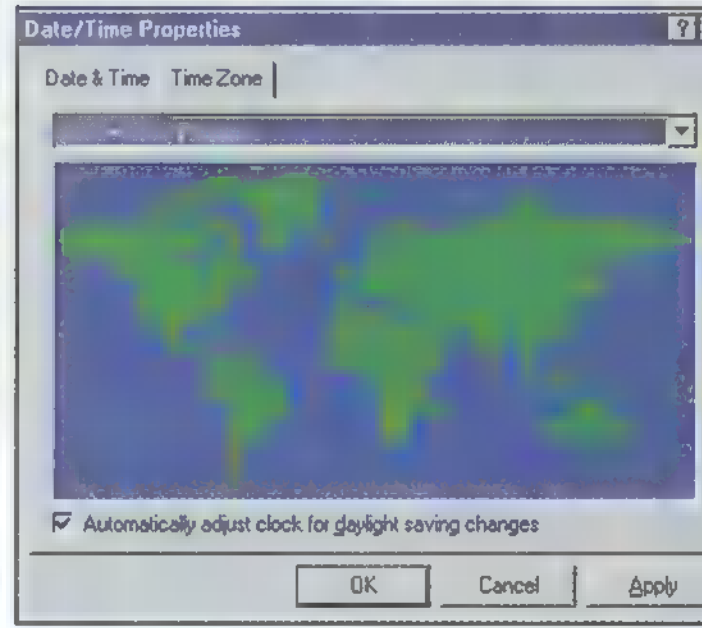
lis kártyák vannak, 11-es IRQ-n, hexa 280-as I/O címen. Na, az, amit a Win95 nem hogy nem képes észrevenni az AutoDetect során, de úgy kiakasztja, hogy hiába adjuk meg kézzel a megfelelő értékeket, a kártya egészen addig nem hajlandó elindulni, amíg hideg reset nem éri (értsd: elég, hogy a Win95 újraindítja magát a telepítés elkészültével, resetelni a gépet!). Sejtetheték, hogy amíg erre rájöttünk, az összes hajunkat kiteptük, ugyanis a jelenség pusztán annyi volt, hogy a jól beállított paraméterek ellenére ugyanaz a kis hibáüzenet jelent meg, amelyből megtudhattuk, hogy valószínűleg nincs is hálózati kártyánk. Ezért érdemes még a futás előtt „keményen” resetelni a gépet (tudom, jókor szólok), hogy minden kártya biztosan felébredjen az „autodetectből”.

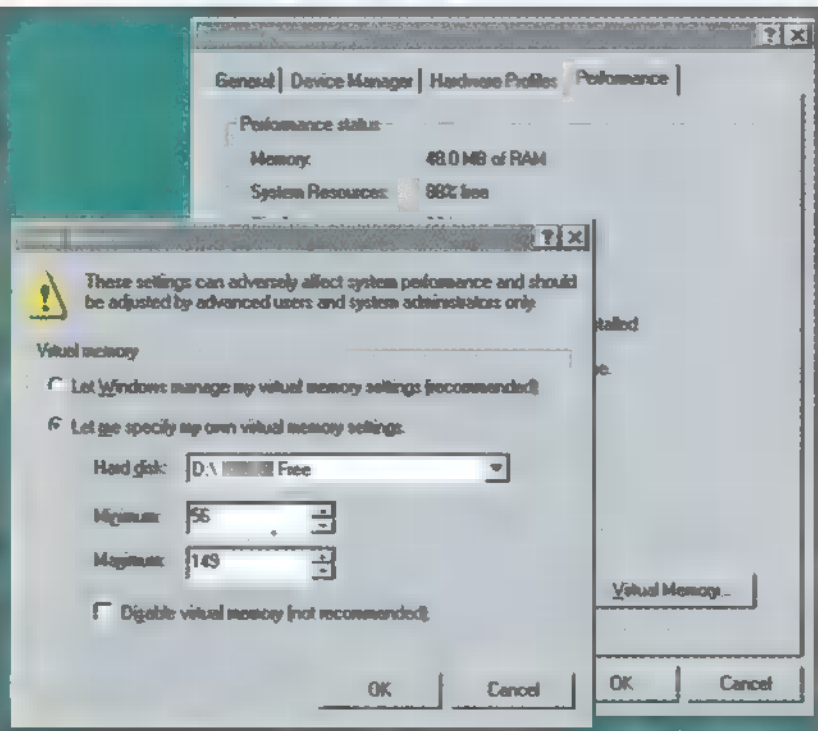
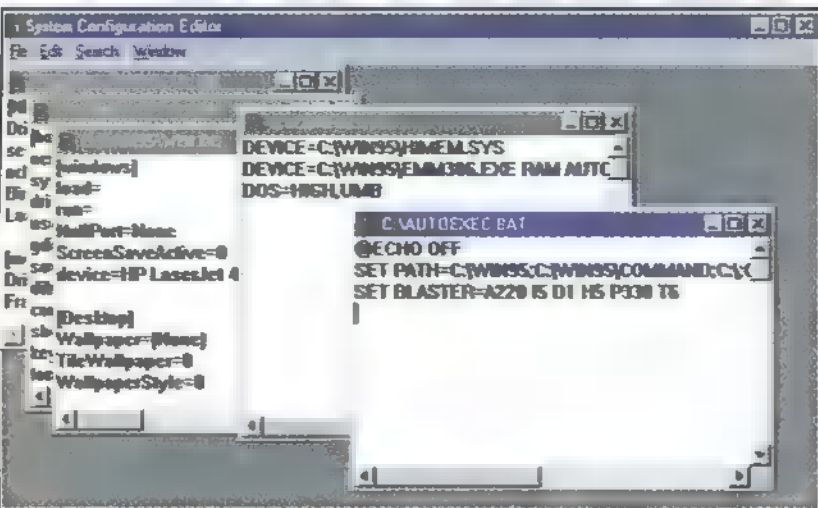
Szóval, hibáüzenet ide vagy oda, ha van hálózati kártyánk, először mindenképpen azonosítani kell magunkat. Ezzel elérkeztünk a következő megtárgyalandó ponthoz: biztonság. Remélem, mindenki tisztában van vele, hogy a világban levő telepített Win95-ök 80%-ban azonosításra vonatkozó kérdést egy Esc megnyomásával (vagy a Cancelre kattintással) ki lehet kerülni. Hálózatos gépnél ez azzal a hátulütővel jár, hogy bár a gép megjelenik a hálón (ez már akkor megtörténik, amikor az azonosítási ablak megjelenik a képernyőn, tehát mások látják), ő viszont nem lát majd senkit. Ezért aztán sokan beütnek egy kamu nevet kamu jelszóval, a gép tapsikolva elfogadja (s legyárt rögtön néhány file-hegyet az új userhez), és a delikvens előtt megnyílik a hálózat is. Azért írtam csak 80%-ot, mert hajlandó vagyok feltételezni, hogy vannak, akik elolvasták valahol, hogy hosszas állítgatások után hogyan lehet megközelíteni az NT-féle „menj a francba, ha nem tudod a jelszót” biztonságot. Ha viszont amúgy sem lesz biztonságban a gépünk, kérdés, hogy kell-e egyáltalán jelszóval védeni. A párbeszédablak felkínálja, hogy ha nem írunk be jelszót, ezzel nem is zargat minket többet. A hálózatot

azonban nem lehet így megkerülni, de ebben majd segít nekünk a TweakUI. Szóval, az a javaslatom, hogy adjunk meg egy nevet, és üssünk egy Entert a jelszónál.

Ezután megint pihenés következik egészen addig, míg el nem jutunk az időzóna beállításig. Ezzel kapcsolatban mondom el, hogy a Paneuro verzióban nincs Budapest (mindenki eldöntheti, hogy a „+1”-es zónából kivel akar közösködni), másrészt nincs az a szép világos csík, ami mozogna a térkép felett (a jóisten tudja, miért vették ezt ki pont ebből a verzióból – szerintem csak hiába – Mr. Chaos). A nyomtató volna a következő, de ennek beállítását én későbbre szoktam halasztani. Mivel átállítottuk az időzónát, a gép újraindul, ezúttal már tudja a nevünket, látjuk az ikonokat, és megszabadulunk a „Welcome to Windows 95” ablaktól (sajnos, még nem örökre). Most jön tulajdonképpen az egész Win95 telepítés nehezebbik része: gatyába rázni a rendszert.

Kezdjük az ablakok beállításánál, amit érdemes a My Computerre kattintva, a megjelenő ablak legördülő View/Options menüjében megtenni. Mi szeretjük, ha





ugyanabban az ablakban jelennek meg az alkönyvtárak is (kivéve Sam. Joe-t, akinek a desktopját elárasztják a megjelenő ablakok és ikonok), és azt is jó tudni, hogy pontosan milyen file-ok vannak egy-egy alkönyvtárban, és bizony szeretjük látni a teljes MS DOS útvonalat, valamint a rejtett file-okat is. Ezek persze mind szabadon választottak...

Ugyanitt maradva, érdemes megnézni, hogy milyen bajok vannak éppen a rendszerrel (a My Computerre jobb gomb, Properties). Kicsi sárga, illetve piros felkiáltó jelek árulkodnak arról, hogy még nincs minden elboronálva. Említettem már a hálózati kártyát, de ugyanígy gond lehet az SCSI kártyákkal is (a paneuro Win95 - bár drivere van hozzá - ismeri fel automatikusan az Adaptec 2940-es SCSI kártyáját), és lehet valamilyen 16 bites bigyó is a Config.sys-ben, amitől csak 16 bites módban hajlandó elindulni, szóval lesz mit „finomhangolni”. Ezek mellett érdemes még egy pillantást vetni a Performance fülre, ahol a Virtual Memory gombbal hívható elő az az ablak, amelyben saját felügyeletünk alá vonhatjuk a swapfile-t. Mivel csináltunk neki külön partíciót, rögtön át is állíthatjuk, hogy ott legyen szíves megabyte-hegyeket elloglalni (azaz megadjuk a kívánt drive-nevet). A méret tekintelében megszlanak a vélemények, de az biztos, hogy külön

partíción érdemes minimumot definiálni, s lehetőleg hagyni, hogy ő állítgassa el magának.

A rendszerfile-okból származó 16 bites problémát legegyszerűbben a Sysedit nevű programocskával intézhetjük el (Start menü, Run, Sysedit). Ez tulajdonképpen egy turbósított Notepad, amelybe előre betöltődnek a szövegalapú sys-ek, ini-k stb. Az általunk kikísérletezett teendő a következő: Config.Sys-ben megmarad a Himem.Sys, az Emm386.exe és a DOS=High,Umb bejegyzés, a többi mind törlődik. Az Autoexecben eddig sem volt sok minden, de most a Path-on kívül, szinte semmi más nem kell, talán még a "@Echo off" és a Set akármi=beállítások. Nyugodtan töröljük ki a Win95 által bepakolt magyar billentyűzet és 852-es codepage marhaságokat, ha csak nincsenek mazochista hajlamaink (ha ékezeteket akarok DOS-ban, érdemesebb a Multikey-t használni DOS Promptból). Következő hónapban a Control Panellel folytatjuk a rendszer ráncba szedését. **Pe-X**

MIXIM

1092 ... 13/A Tel: ... fax: 218-5099
 1085 ... Telefon/fax: 210-2800
 Az árak az ... nem tartalmazzák

Mustek 6000P scanner
 A4 kivételű, egymenetes, színes (30 bit) asztali scanner, maximum 600 dpi átnézeti és 1200 dpi felbontással

53.900

Mustek 12000P scanner
 A4 kivételű, egymenetes, színes (30 bit) asztali scanner, 1200 dpi átnézeti és 9600 dpi felbontással

55.900

Mustek VDC-100 digitális kamera
 320x240 pixel méretű, színes (24 bit) képek (egyszerre 20 db) rögzítésére alkalmas digitális kamera

57.800

Mustek Paragon 1200 és 2400 Pro scanner
 A4-nél nagyobb kivételű, egymenetes, színes (30 bites, Pro: 36 bites) asztali scanner, 1200 dpi (Pro: 2400 dpi) átnézeti és 9.600 dpi átnézeti felbontással, SCSI kártyával (PC/Mac)

59.900

Mustek VDC-100 digitális kamera
 320x240 pixel méretű, színes (24 bit) képek (egyszerre 20 db) rögzítésére alkalmas digitális kamera

57.800

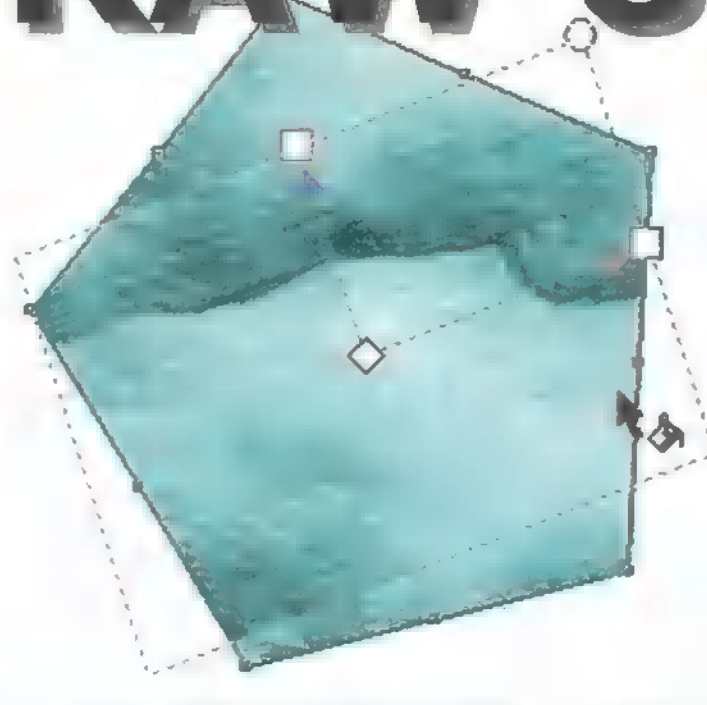
A Mixim kft a kiváló Mustek-termékek kizárólagos disztribútora Magyarországon. Szaküzleteinken kívül termékeink megvásárolhatók a Cora hipermarketben, a Media Markt üzletházban és a Compugroup bolthálózatában. További viszonteladók jelentkezését is várjuk!

VÍZÉNY

CorelDRAW 8

Nekünk nyolc!

Nem hisszük, hogy komolyabb bemutatásra szorulna a termék. A vektoralapú illusztrációs programok között PC-s területen piacvezető pozíciót kivívó programcsomag a tavalyi év végén nyolcadszor született újra. Ezúttal azonban a hangsúly nem a szemkápráztató, új funkciókon, hanem a hatékonyságon, az egyszerű, gyors kezelhetőségen volt. **TRF** beszél kedvencéről.



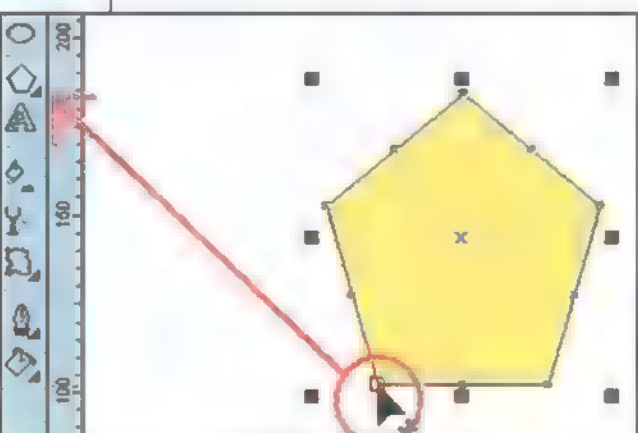
Ez lényegében azt jelenti, hogy azok a funkciók, amelyek már a korábbi verziókban is rendelkezésre álltak, most sokkal gyorsabban, egyszerűbben, kényelmesebben érhetők el és használhatók. Egyszerűsítették például az alapvető objektumműveleteket. Első ránézésre látható változás, hogy minden rajzelem középpontjában található egy „X”, amelynek fogva egyszerűen mozgatható, nem kell többé körvonal keresésével szenvedni. Az egérkurzor szinte önálló életet él, bármilyen jelre mozgatva megváltozik, mutatva, hogy éppen milyen műveletet végezhetünk vele. Tetszőleges rajzeszköz használatakor is képes például csomópont-szerkesztővé átalakulni egyszerűbb műveleteket (pl. mozgatást) lehetővé téve! A pontosabb pozicionálást segíti három különböző megjelenítési mód – körvonal, teljes kifestés (ere-

deti színnel), illetve inverz (a fedett elemek inverzbe fordítása) – amelyek között a Tab-bal válthatunk. Többé nem gond ■ takart objektumok kiválasztása, az Alt-ot nyomva tartva könnyen kijelölhetők, legyenek akár több réteggel lejjebb. Gyakran használt művelet az igazítás, amelyhez ezentúl nincs szükség ■ Align használatára, a régen csak a párbeszédablakban működő billentyűk (C, E, T, B, L, R) most közvetlenül használhatók! A továbbfejlesztett duplikálás megjegyzi, hogy az első másolatot milyen irányban és távolságba mozgattuk, és ezt felhasználva hozza létre a későbbieket. A megfelelő kitöltő szín kiválasztásában segít a színkeverés: ■ Ctrl nyomva tartása mellett kattintgatva a palettán a korábbi kitöltő színhez lehet újabbakat keverni (10%-onként). Szintén ehhez kapcsolódik a másik újdonság: ha a paletta egyik színére kattintunk, és rövid ideig nyomva tartjuk ■ egér gombját, felbukkan egy kis ablak 49 különböző árnyalattal.

Nem hagyták érintetlenül ■ fontkezelést sem. A méretet például ■ Ctrl és numerikus billentyűzet nyiláival lehet villámgyorsan változtatni. A karakterlista visszatéréskor ugyanazon ■ utójára kiválasztott fonton áll, és nem ugrik vissza az elsőre, mint régen. Érdekesség, hogy amennyiben gépelés közben szünetet hagyunk, a program megjeleníti ■ szokásos alakító jeleket, ■■ elmozgathatjuk, átméretezhetjük az éppen keletkező szövegobjektumot, de egy billentyű lenyomásával bármikor folytathatjuk gépelést. Nagy segítség lehet bonyolultabb rajzok esetén, hogy ■ munka során használt képernyőállapotok, nagyítások, kicsinyítések elmenthetők, és később egy gombnyomással előhívhatók. Mostantól ■ segédvonalak is rajzelemként működnek: ki lehet őket jelölni, akár többet is, és egyszerre mozgatni őket! Ahhoz viszont hozzá kell majd szoknunk, hogy nem ■ vonalzóra való kihúzással, hanem ■ Del gombbal kell törölni őket. Érdeemes hozzászokni ■ Drag-and-Drop és ■

vábbival kísérletezhetünk). Az Interactive Distorsion három torzító eszköz közös neve, amelyekkel különböző módon lehet a felismerhetetlenségig megváltoztatni a rajzelemeket. Mostantól két közismert szerkesztő funkciónak, az Extrude-nak és az Envelope-nak is van interaktív párja. A Free Transform a geometriát hozza el a CorelDRAW-ba: segítségével középpontos forgatás, tengelyes tükrözés, átméretezés és torzítás oldható meg pillanatok alatt.

A listát hosszan lehetne folytatni, akár oldalakon át, hiszen szó sem esett az új szövegtördelő funkciókról, a kibővített Internet-támogatásról, ■ tekericsmenüket felváltó „dockerekről” (munkaterület oldalához tapadó ablakok), a Microsoft programokban már megismert „lapos” kezelőfelületről, amelynek minden porcikája megváltoztatható (pár gombnyomás, és az Adobe Illustrator néz vissza ránk), a precízebb rácsbeállításokról (négyzetháló megjelenés), a tetszőleges görbén vágó kés eszközről, a kényelmesebb file-kezelésről, a Save után is működő Undo-ról, a beépített Color Manager-ról, az Intellimouse támogatásról... Mondom, oldalakon keresztül lehetne folytatni. És akkor még csak a Draw-ról beszéltünk, pedig legalább ennyi, ha nem több újítás, újdonság került a Photo-Paintbe is! Arról talán majd máskor. **R-X**



Align To Baseline Alt+F12
Straighten Tool
Writing Tools
Change Case
Show Non-Printing Characters
Text Statistics

Mulder alaposan szemügyre vette a képet. Az elmosódott szöveg, a furcsa forma. Mind nagyon nagyon emlékeztetett valamire. "Talán egy atomreaktor" - próbalkozott óvatosan - "vagy UFO leszálló-bázis?" Az orvosok összenéztek, és lemondóan csóválták a fejüket. Még Scullynak is elkomorult az arca. "Konzentrálj Mulder!" - mondta szigorúan. Mulder összehajította a fogát, és teljes erejéből a képre koncentrált. Tudta, hogy ha nem találja ki a jó választ, őt is hülyének fogják nezni.

jobb egér használatához is, mert szinte minden „dobálhatóvá” vált.

A másik kulcsfontosságú fogalom az interaktivitás, ■ interaktív eszközök. Segítségükkel bonyolult dolgok könnyedén és kényelmesen oldhatók meg pusztán az egér használatával. Az előző verzióban megismertekhez számos új társul a 8-asban. A Drop Shadow segítségével árnyékot generálhatunk bármelyik képbjektumhoz az általunk megadott irányban, távolságban és színárnyalatban (az alapulajdonságok mellett még számtalan to-

INTERACTIVE DROP SHADOW PUSH AND PULL ZIPPER TWISTER

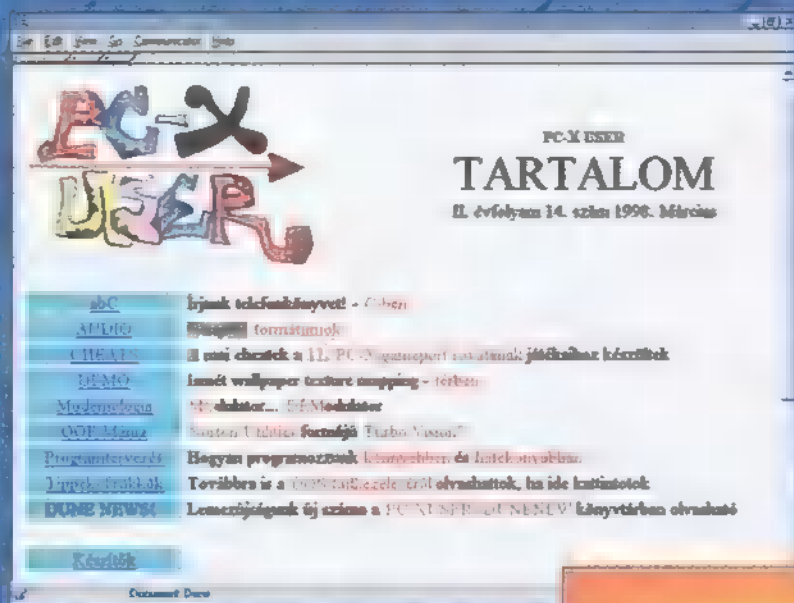
INTERACTIVE DISTORTION

DOCKER

TUTOR

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ PC-X USER É HAVI TÉMÁI:

- abc** Írjunk telefonkönyvet! C-hoz első alap, rutinok elkerülése!
- AUDIO** Hangfájlok formátumai, melyek a WAV-nél sokkal többet tudnak mondani.
- CHREATS** A mai chreatsok a II. PC-X GamePort levetésének jelszóválasztása.
- DEMO** Ismét wrappaper! Leírás a mapping - térben.
- Modemológia** MÓDulat... DEMOdálás... levetés... a kommunikáció alapjait foglalja.
- DOP Mánia** Norton Utilities korábbi Turbo Vision, azaz egy grafikus kinevező. TI
- Programtervezés** A lejtetéses címűs forrásból II. C++-be a szépsége!
- Tipppek-trükkök** A DOS file-kezelésének mélységei, példák a főkönyvtár kilistázására DOS nélkül.



PC-X USER 14. évfolyam 14. sz. 1998. Március

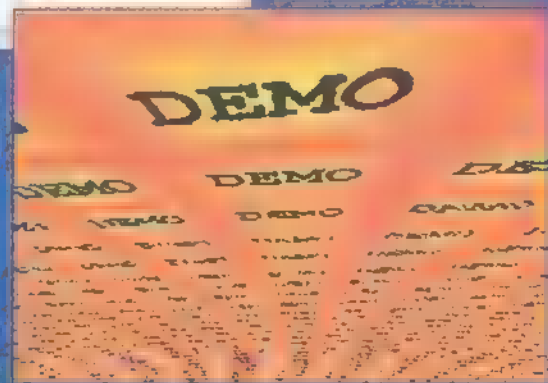
PC-X USER 14. évfolyam 14. sz. 1998. Március

PC-X USER 14. évfolyam 14. sz. 1998. Március

Vannak fejlesztőprogramok, amelyek a CD-ROM-on vannak elhelyezve.

PC-X USER ENGLISH

Rész a PC-X User Szótárakról

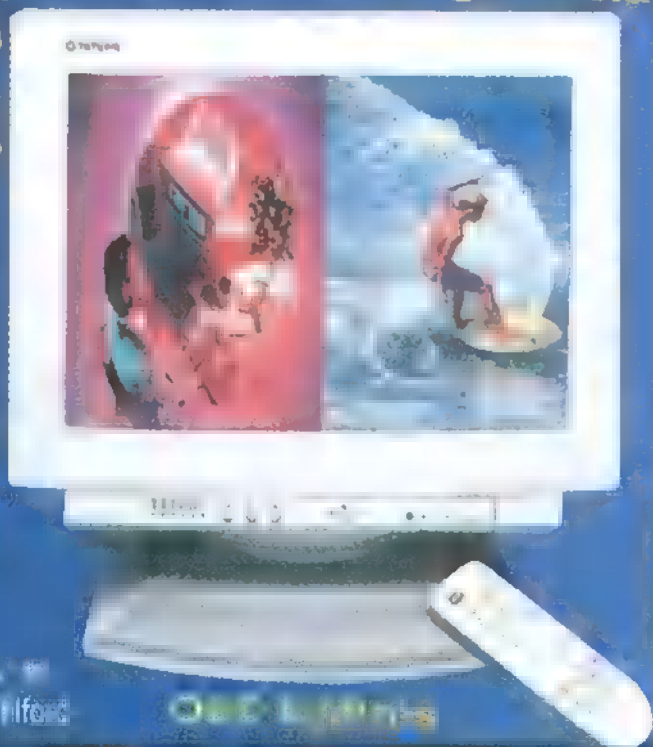


Spieler computer **TATUNG**
THE WORLD OF DIFFERENCE

17" Monitor, amely egy gombnyomással teletextes Televízióvá alakítható!

Lágy képső A
Win95 plug-in play
Alacsony sugárzás
2x3W beépített hangszóró
Infra távirányító
Teletext

3 év garancia

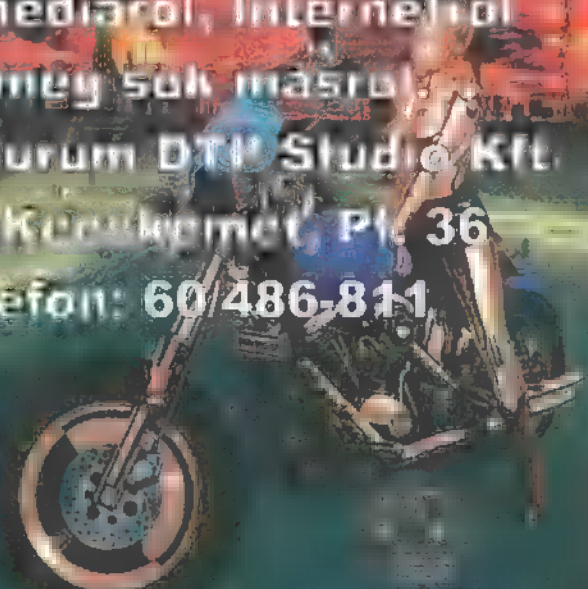


1104. Budapest, Illés utca 40.
Tel: 434 37 31 / 210 108 Fax: 210 9388
E-mail: spi@mail.mata.v.hu

CCGA

Egy új magazin grafikáról,
animációról, 3D modellezésről,
multimédiáról, Internetről
és még sok másról!

Kiadó: Aurum DTP Studio Kft.
6001 Kecskemét, Pf. 36
Telefon: 60/486-811



CD-melléklettel

Ennek a hónapnak a termése sem volt kevésbé megdöbbentő, mint bármely eddigé. Érkezett mindenféle levél, s épp csak a Macarénáról nem esett benne szó. Pedig ha meggondoljuk, mi lenne, ha ez az Aréna nem egy PC-s, hanem Mac-es újságban lenne, és így nevezhetnénk Mac-Arénának, s dőlne a hölgnévvel ellátott levelek. Nos, azért nem kell elszontyolodni, jöjjön, aminek jönnie kell. **Hölgyeim és uraim: Newlocal!**

Boldog Új Évet!

Tisztelt Szerkesztőség!

Legyetek szívesek megírni nekem az Ion Storm és / vagy John Romero (postai) címét!

Köszönettel: B.Csaba, Dunaújváros.

Boldog Új Évet!

Hát, nem nagyon hiszem, hogy tudok szolgálni a fent említett egyén bármilyen paraméterével, lévén szinte nem is létezik, csak a számítógép teremtette világban, akárcsak Bill Gates. Talán azért is van ez így, nehogy megtörténhessen olyan dolog, ami február elején Billel - nevezetesen, hogy fejbe dobták három tortával. Bár néhány évvel ezelőtt volt egy eset egy bizonyos Isaura nevű hölgyvel kapcsolatban, elkérték a Magyar Televíziótól a címét, és ha emlékeim nem csalnak, akkor pénzt is gyűjtöttek neki a felszabadításához. Akkor jól sült el a dolog, bár kissé abszurd eset volt. Éppen ezért, ha mégis valami jót szeretnél cselekedni, mondjuk, megvan a Quake 4 kódja a fejedben, csak időd bepötyögni a gépbe, álljon itt a cég hivatalos címe: Ion Storm, Inc. 2828 Routh St., Suite 600, Dallas TX, 75201. E-mail: postmaster@ionstorm.com.

Talán még most is megy a moziban egy film, melynek címe, és a következő levél rövid jellemzése megegyezik:

A Rajongó

Kedves PC-X magazin!

Én F. Attila, 11 éves tatabányai gyerek vagyok. Azért írom ezt a levelet, mert szeretném tudni, hogy az OLVA-SOK-ba hogy lehet küldeni programot. Most 386-osom van, de nemsokára kapok új

gépet. A PCX-et sajnos csak 13. Számától veszem, de amint az újságosnál először megláttam rögtön megvettem.

Én nagyon szeretném, ha levelezhetnék, egyrészt, mert izgalmasnak tartom a levelezést, másrészt mert a kedvencem a PCX.

Szeretném, ha sokat írnátok nekem.

Rajongótok: Attila

Attila! Örülök, hogy ennyire tetszik az újságunk. Az Olva-Sok rovatba bármilyen értékelhető alkotással be lehet kerülni, csak annyit kell tenned (remélem mindenki figyelt!), hogy maximum 1, azaz egy floppy lemezen beküldöd a címünkre, amit az újság impresszumában és mondjuk az Internetes oldalunkon is megtalálsz (1537 Budapest, Pf. 386). Remélem az új géped hamarosan megkapod, és tudsz sok minden jót és szépet készíteni vele, mert egy 386-os manapság már tényleg csak szövegszerkesztésre, vagy már arra sem használatos. A levelezéssel kapcsolatban csak annyit mondanék, lévén én kapom az olvasói le-

veket kézhez, lehet próbálkozni, de nem ígérem, hogy minden levélre válaszolok, legfőképpen azt nem, hogy sokat. Apropos, mennyi neked a sok? Mert ha fél gépelt oldal sok, akkor minden rendben.

Ötlet

Hello Newlocal!

Szóval a CD nagyon állat. Sőt szuper. Más cégek cédéje *.* (Innen kivágtam a sértő dolgokat - Newlocal) egy nagy rakás szjnr

A hónap levele

Már százszor megfogadtam, hogy nem fogok ilyesmi miatt puffogni, hanem egyszerűen ignorálok, de most mégsem bírom megállni, hogy szóvá tegyem. Egyesek minden elképzelhető PC-X-es játékra, vérmérséklettől függően, 2-5 megfejtést küldenek. Két variációban teszik ezt:

Első: ugyanazon néven, ugyanolyan levelezőlapon, ugyanakkor feladja ugyanazokat a megfejtéseket.

Második: ugyanarról a címről, ugyanazzal a kézírással, ugyanolyan levelezőlapon feladja ugyanazt a megfejtést az egész család nevében.

Oké, mindenki nyerni akar, de logikus, hogy nem kapunk több százezer megfejtést, tehát kibukik, ha valaki cheat-el. A PC-X különböző játékaik nem lottó sémára épülnek, ahol mindenki annyi szelvényt vásárol, amennyit akar, vagy pénztárcája elbír. Mi azt szeretnénk, ha a PC-X olvasói játszhatnának egy kicsit, ezért nem élünk azzal a lehetőséggel, hogy az újság levágott sarkát, vagy a lapban elhelyezett szelvényeket kérünk, hogy beküldjétek a megfejtések mellé. Ezért cserébe elvárjuk, hogy ti is fair módon játszatok velünk. Szerencsére a többségre nem az unfair play a jellemző. Az ő megnyugtatójukra el kell, hogy mondjam, hogy a fentebb leírt módon

játszó tisztelt hölgyeket és urakat diszkvalifikálni szoktuk úgy, hogy egy megfejtést teszünk a többi közé, a többivel pedig kukamánót etetünk. Kedvükért gondolkodunk egy Unfair play díj alapításán, amit minden hónapban kökeményen kiosztanánk. Díjnak az illető leveleiről leáztatott bélyegeket szántuk. (A mellékeltlen bemutatott levélből még van pár, de nem akartunk többet ide rakni.)

1. Dunaújvárosi Fő
2. Dunaújvárosi Fő
3. Dunaújvárosi Fő
4. Dunaújvárosi Fő
5. Dunaújvárosi Fő
6. Dunaújvárosi Fő
7. Dunaújvárosi Fő
8. Dunaújvárosi Fő
9. Dunaújvárosi Fő
10. Dunaújvárosi Fő

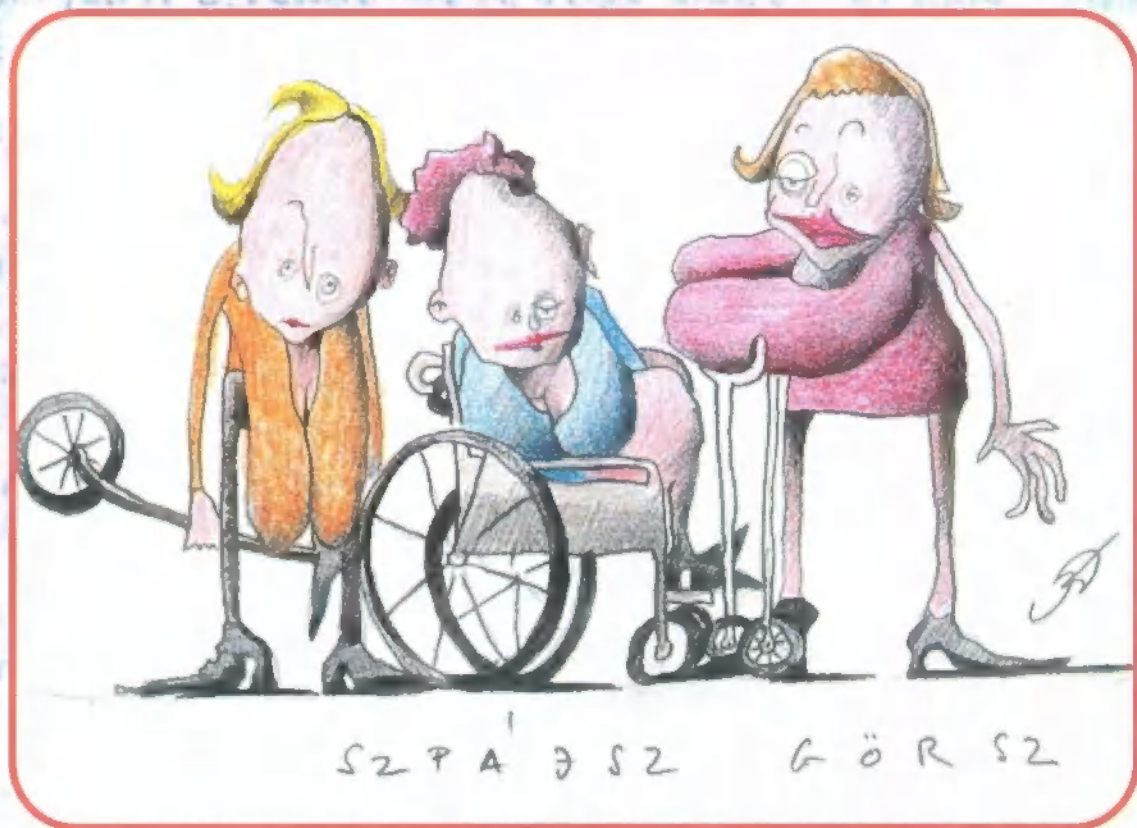
1. Dunaújvárosi Fő
2. Dunaújvárosi Fő
3. Dunaújvárosi Fő
4. Dunaújvárosi Fő
5. Dunaújvárosi Fő
6. Dunaújvárosi Fő
7. Dunaújvárosi Fő
8. Dunaújvárosi Fő
9. Dunaújvárosi Fő
10. Dunaújvárosi Fő

(Már bocsánat). Olyan hülyeségeket raknak arra a szerencsétlen korongra, hogy az, már fáj. Szóval, szerintem, a cd a legjobb Magyarországon. Az újságban nagy fejlődést vettem észre mind frissesség, mind küllem szempontjából. Egyébként azért ragadtam billentyűzetet, hogy megkérdezzem, hogyan lehet veletek Hálóban játszani. Már egy 4 hete meg van a net, és nagyon szeretnék magyarokkal is játszani. Szerintem, lehetne a neten is valami clubféleség, hogy akinek van hálója, az otthon is tudjon szórakozni kedvenc lapjának íróival, ne csak a pcx clubban. Szóval, ha szerinted, van fantázia az elképzelésemben, rakj be a rovatba (mert másokat is érdekelhet), ha nincs, létszi küldj egy e-mailt a címemre. Egyébként szörfösöktől is várok leveleket, akik szeretnék a telefonszámát növelni egy jó kis szórakozás miatt.

V.András, Debrecen, E-mail címem: andris@satrax.hu

Utóirat: amint megkaptad a levelet, kérlek, írd nekem. Előre is köszi.

Megköszönöm, hogy ennyire tetszik a lapunk és CD melléklete, bár nem illik kategorikusan kijelenteni valamiről, ami neked nem tetszik, legalábbis nem levrov-esélyes levélben ez egyszer kivételt tettem. Küllem és frissesség, hmm. Ez nagyon reklámszöveg, de nem hangzik rosszul. Igyekszünk szebbek és jobbak lenni, mint eddig, mint mindig. Asszem a frissességben meg pláne nagyot léptünk előre. A hálózatos játék nem rossz ötlet. A megvalósítása is lehetséges, szerintem akadnak az íróink közül, aki szívesen nyom le egy Quake II partit, vagy Diablo küldetést. Én leginkább Zongnál próbálkoznék: e-mail címe az impresszumban. Esetleg egy QII-re én is kapható vagyok. Egyébként, ha tudod mi az az ICQ, akkor ott is lehet találni rengeteg hálózatos játékos, akik szívesen állnak ki ellened. Nem is kell ennyire messze menni. Az IRC egy eléggé ismert dolog a neten. A PC-X CD-ken is található egyszer-egyszer IRC szoftver. Felinstallálod, mondjuk az IRC.BME.HU szerver címet megadva, majd a "/join #magyar" utasítást kiadva bekapcsolódsz az Internetes világba, ahol mindenki magyarul beszél, és néhányuk biztos kapható egy játékra (de vigyázz az IRC-n, mert az iratlan szabályok szigorúak). Arról nem is beszélek, hogy a címedre mostantól bárki írhat.



Sokkal jobb

(nagy méretű betűk, akkorák, hogy 8 sor fér el egy A4-oldalra)

Igen, jobb (olvasd végig). Sokkal. Sokkal jobb. Igen, sokkal jobb. Igen, jobb. Sokkal. Sokkal, igen jobb. Jobb, igen, sokkal. Sokkal igen, jobb. (Jéé, ezt már írtam) Éljen LIBL! (újoldal) De ettől még nem igaz, miszerint: 1. Minden vád ellen lehet védekezni, csak az önvád ellen nem. 2.(-) (ezt már nem írom le, mert mindenki tudja, hogy a néhány számmal ezelőtt említett, idetévedt rejtvénymegfejtések azok – Newlocal) Éljen LIBL! (L.Balázs, Veszprém, (az etévelyedet olvasó) U! egyébként a postaköltsége a PC-X aktáknak, amiről beszéltem. Most már tudom, 99 Ft. – vagy nem tudok számolni??? Egykis dicséret: az Aréna a legjobb rovat az egész újságban! (és ez megér neked havi pár-száz forintot? – Newlocal) Mit jelent a levélbomba?

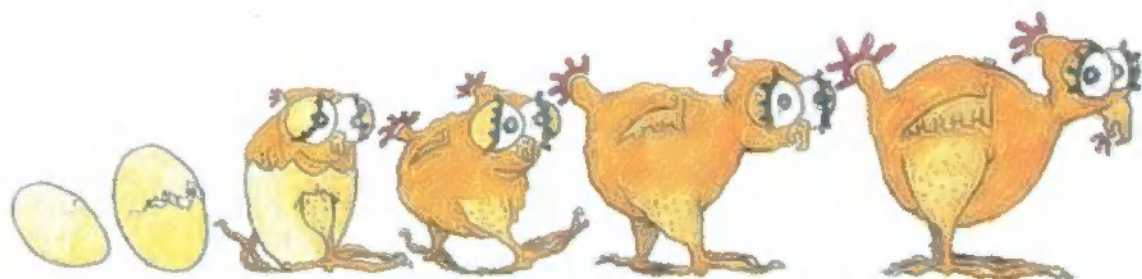
Nesze, itt a csócsálni, kérődni való! Éljen LIBL!

No igen, ez a levél már annyira súlyos, mint egy anyahajó. Szerintem nem is gyógyítható. Fogalmam sincs, miről beszél, de nagyon lelkes!

Mivel már fél lábbal a CD-n vagyunk, azt javasolnám, hogy ne is olvass tovább (nincs is mit) a lap aljánál, hanem helyezd az aktuális CD-t a meghajtóba, és klikk a HTML oldalakra. Amíg ezt megteszed (s ne halaszd holnapra), addig a rövid ideig elbúcsúzom. Viszlát a CD Arénában.

Vlagyimir Newlocal LevRov

www.
netchicken.hu



VIRTUAL WORLD CD-ROM

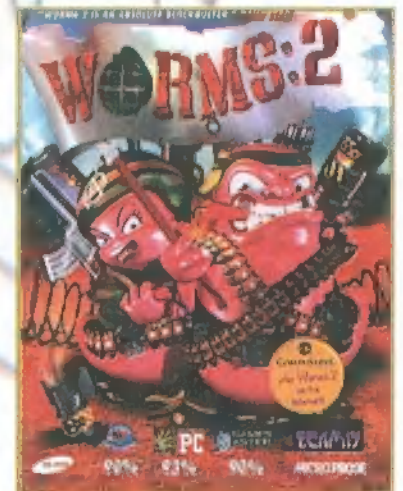
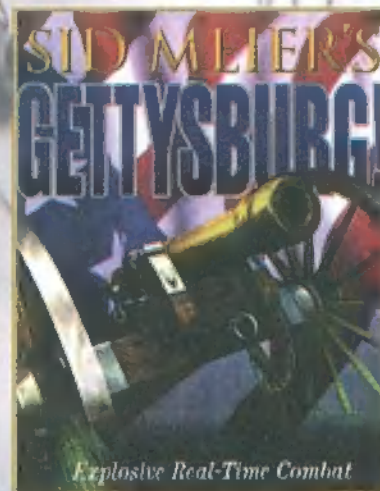
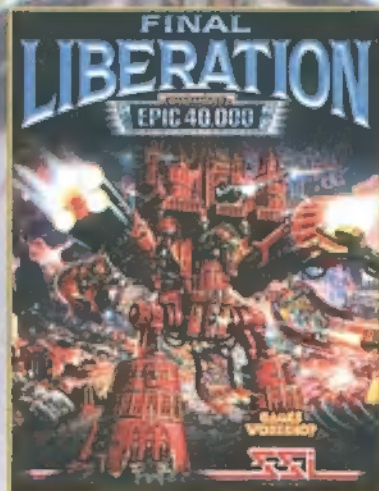
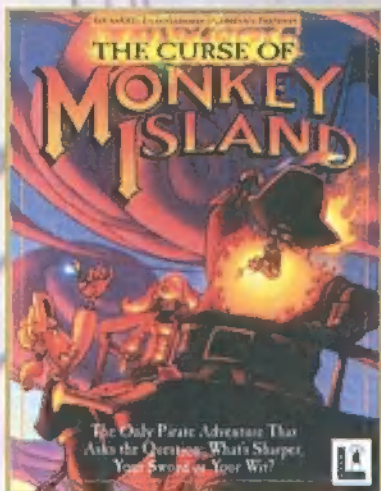
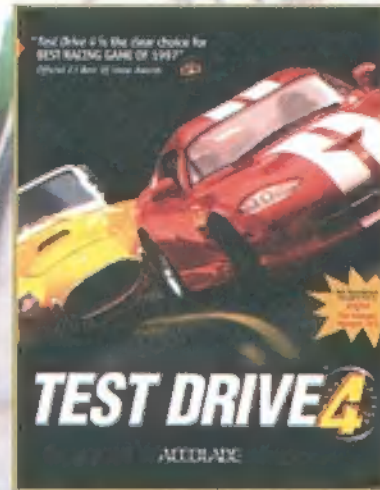
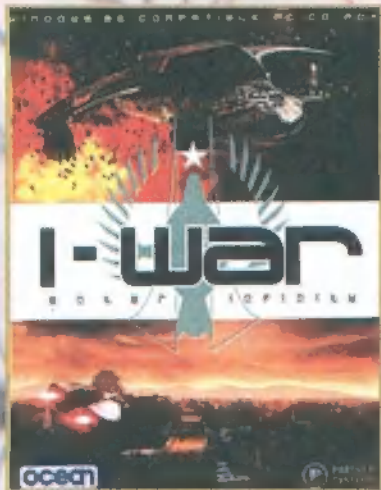
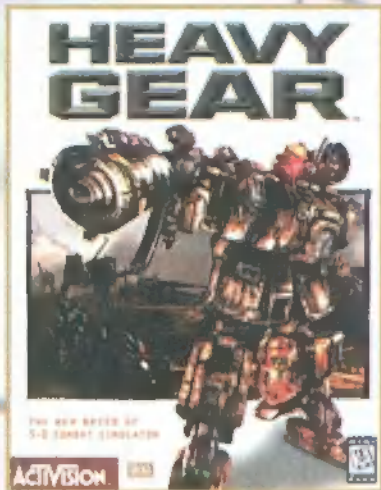
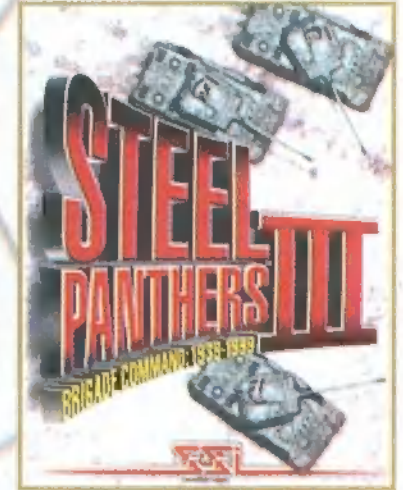
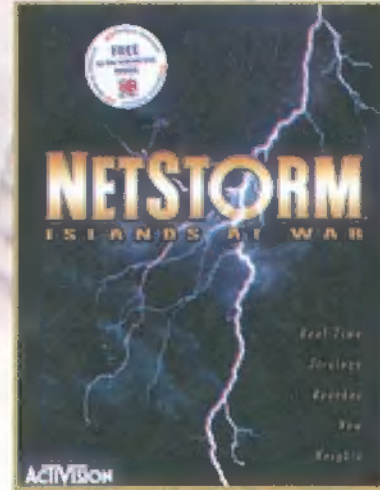
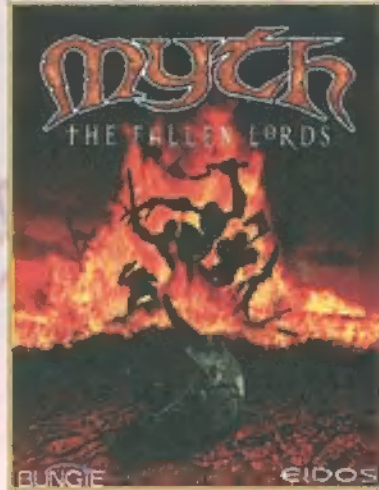
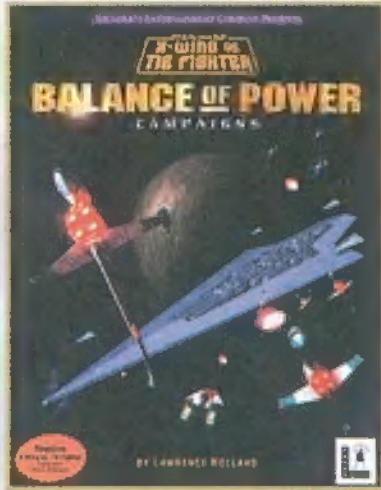
ISMÉT ÓRIÁSI AKCIÓ!

TALÁN MÁR MEGSZOKHATTÁTK, HOGY SZINTE MINDEN HÓNAPBAN VALAMILYEN KÜLÖNLEGES AKCIÓVAL KEDVESKEDÜNK VÁSÁRLÓINKNAK. ÍGY LESZ EZ MOST IS, VAGYIS MÁRCIUS 1. ÉS 31. KÖZÖTT MINDENKI AZ

EGYET FIZET, KETTŐT KAP!!

AKCIÓ RÉSZESE LEHET.

TEHÁT, HA VALAKI MÁRCIUSBAN AZ ALÁBBI CD-ROM-OKBÓL VÁSÁROL,



...AKKOR A KÖVETKEZŐ AJÁNDÉK PROGRAMOKBÓL VÁLOGATHAT: EARTHSIEGE 2, SCREAMER, Z, SHADOW OVER RIVA, PANZER GENERAL, HIND, BROKEN SWORD, TOONSTRUCK, KINGS QUEST VII, ORION BURGER, VIRTUA FIGHTER, STAR GENERAL, WARWIND, BERMUDA SYNDROME, AIR POWER, TILTI, KNIGHT'S CHASE, CHAOS CONTROL, APACHE LONGBOW, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, SOLAR CRUSADE, ACTION SOCCER, AGE OF RIFLES, A4 NETWORKS.

NE HAGYD KI EZT A REMEK LEHETŐSÉGET!

...ÉS NEMSOKÁRA BOLTJAINKBAN:

ALFA CD
1148 BP, ŐRS VEZÉR
TÉR 23. ŪZLET
TEL: 06-20 724-717



ŪJLAKI ŪZLETHÁZ I.E.M.
1036 BUDAPEST,
BÉCSI ŪT 34-36.
TEL: 250-5200/122

ÁTRIUM MOZI 1024 BP,
MARGIT KRT. 55.
TEL: 316-0186

ŪJPESTI ÁRUHÁZ 1041
BP, ISTVÁN U. 10.
TEL: 169-5155/61

A MEGJELENÉSEKRŐL ÉRDEKLŐDJ AZ ŪZLETEKBEN, VAGY A WWW.VIRTUAL.HU-N.

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT, RÉSZLETES TÁJÉKOZTATÓNKAT TELEFONON, LEVÉLBN, VAGY SZEMÉLYESEN.

FIGHTING FORCE™

Elég erősnek érzed magad?...



EIDOS

A 98-AS ÉV PLATFORMJÁTÉKA

KELEMES SZÓRAKOZÁS
KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK!
MAGYAR RÉZIKÖNYVVEL!

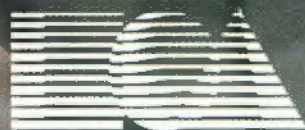
GROO

LEGEND OF THE GOBBOS



MAGYARORSZÁGON KIZÁRÓLAGOSAN
FORGALMAZZA
AZ ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.
INFO: 06-1-351-3078
WWW.ECOBIT.HU

ECOBIT®



ELECTRONIC ARTS™